

ファミリーコンピュータ™

ドラゴンクエスト

# DRAGON QUEST

完全 攻略本

ファミリーコンピュータ  
Magazine

編集部・編著



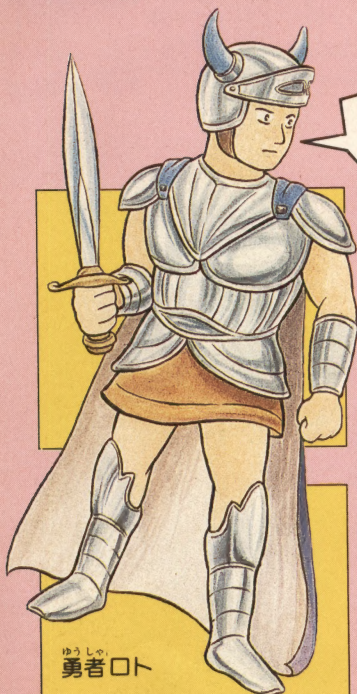
たび だ まえ  
旅立ちの前に

いいこと<sup>おし</sup>教えて  
あげようか！



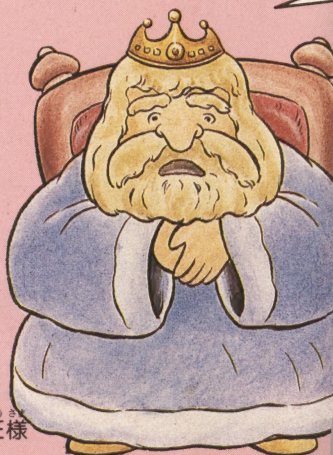


# 口<sup>ち</sup>トの血<sup>ひ</sup>を引<sup>もの</sup>く者よ…!!



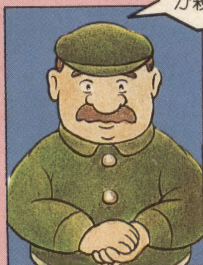
ゆうしゃ、  
勇者ロト

私の血<sup>ち</sup>を引<sup>ひ</sup>きし者<sup>もの</sup>よ、  
ふたたび悪<sup>あく</sup>がよみ<sup>よみ</sup>が  
えつたなら、戦<sup>たたか</sup>え!!



おうさま  
王様

おほく<sup>おほく</sup>の仲<sup>なか</sup>間<sup>ま</sup>  
が殺<sup>ころ</sup>された



しょうにん  
商人

平和<sup>へい</sup>を取<sup>と</sup>り  
戻<sup>もど</sup>してくれ



ちやうにん  
町人

おほロト<sup>ロト</sup>の  
勇者<sup>ゆうしゃ</sup>よ!!

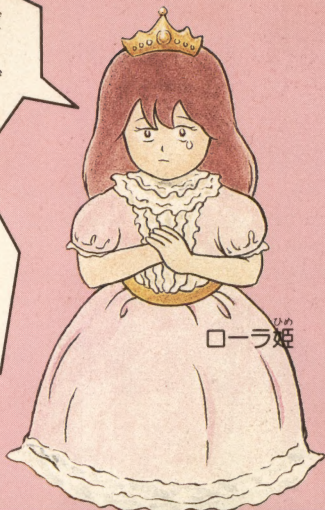


ろうじん  
老人



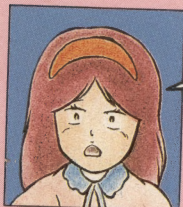
わたし たす  
私を助けてくだ  
さった方には、  
わたしのあい  
私の愛をささげ  
ます。助けて！

むかし ゆうしや まもの  
昔、勇者ロトが魔物たちを  
ふう けい しん たま  
封じこめたという光の玉を、  
あく ま けい しん りやうおう やみ  
悪魔の化身、魔王が闇に閉  
ざしてしまった。竜王を倒  
し かり たま と もと  
し光の玉を取り戻してくれ。  
この地にふたたび平和を！



ローラ姫

まもの たい じ  
魔物を退治  
して下さい

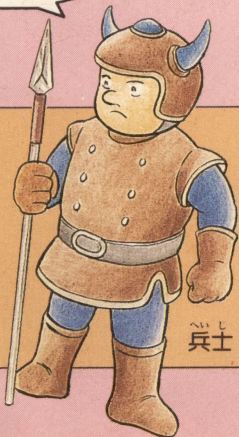


女性

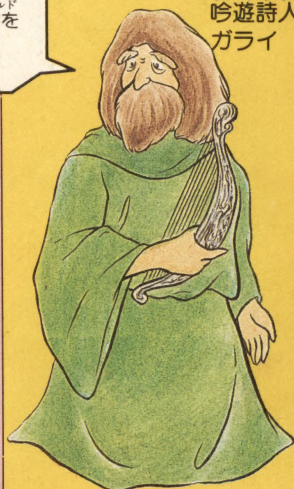
ぎん の たてごと  
銀のたてごと  
を手に世界を  
旅した詩人

吟遊詩人  
ガライ

さらわれたロー  
ラ姫を助けて…



兵士



# ★ゲームのやりかたはもうマスターしたか？

もうRPGになれたキミも多いと思うが、このドラゴンクエストは、ロールプレイングにアドベンチャーの要素も加わったオタノシミいっぱいのゲーム。あちこちに散りばめられた数々の謎がジグソーパズルのようにカチリとあてはまったとき、最大の敵、魔王を倒すことができるのだ。もちろんRPGの基本、戦いの経験をつんで、レベルを上げることは必要だし、次のことはぜひ覚えておきたい。



**レベルを  
あげる**

↑ ↓

**目標**  
姫を助け  
魔王を倒す

# ★名前によって強さがちがうのダ——。

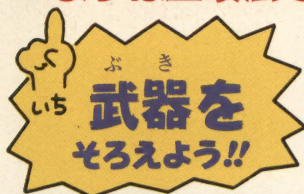
RPGでは最初に主人公の設定をするが、このゲームではプレイヤーの名前を入力することからはじまる(最後までその名で呼んでくれるのがうれしいね！)。この名前によって最初のHPや強さなどがちがう、その法則性をだしたのが下の表だ。自分の好きなパターンになるよう名前を決めたら、さあゲーム開始だ！

第1表	も 文字	よ	ら	り	る	れ	ろ	わ	を	ん	っ	や	ゆ	よ			
		に	ぬ	ね	の	は	ひ	ふ	へ	ほ	ま	み	む	め	も	や	ゆ
		か	き	く	け	こ	さ	し	す	せ	そ	た	ち	つ	て	と	な
														あ	い	う	え
	すうじ 数字	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
第2表	あま 余りの数	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
	ちから	6	4	6	4	3	4	3	4	4	4	4	4	5	4	5	4
	すばやさ	6	6	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4
	さいだいのちから 最大HP	15	15	16	16	15	15	13	13	15	15	14	14	15	15	15	15
	こうげり 攻撃力	6	4	6	4	3	4	3	4	4	4	4	4	5	4	5	4
	しゅびり 守備力	3	3	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2








まず第1表で名前を数字にかえ、その数字を全部たして16で割り、余りの数を求める。そして第2表で余りの数のところを見れば強さがわかる。



せいこうほう  
★まずは正攻法で———。




最強のロトの剣以外は、みんなお店で売っている。敵と戦い、お金をためて、次々と強い武器に買いかえていこう。今持っている武器は、買ったときの半値で引きとってくれるよ。




武器	売っている場所	値段	特徴
 たけ <b>竹ざお</b>	ラダトームの町 メルキド	10 ゴールド	素手よりはマシな程度。敵にバカにされちゃうかも(!?)
 <b>こんぼう</b>	ラダトームの町 ガライ メルキド	60 ゴールド	攻撃力が少しふえる。レベル5くらいまではこれでがんばろう。
 どう つるぎ <b>銅の剣</b>	ラダトームの町 ガライ マイラ リムルダール メルキド	180 ゴールド	攻撃力がかなり上がるが、これはパスして貯金してもよい。
 てつ <b>鉄のオノ</b>	ガライ マイラ リムルダール メルキド	560 ゴールド	攻撃力、約5アップ。ビシバシ敵をやっつけレベルを上げよう。
 はがね つるぎ <b>鋼鉄の剣</b>	リムルダール メルキド	1500 ゴールド	攻撃力が約5上がる。遠征するようになったら、ぜひほしい。
 ほのお つるぎ <b>炎の剣</b>	メルキド	9800 ゴールド	攻撃力、約8アップ。お店で売っている最強の武器なのダ。
 <b>ロトの剣</b>	非売品 ある地下のある場所の宝箱の中に……	———	竜王との一騎討ちに絶対持っていきたい。攻撃力がすごい。

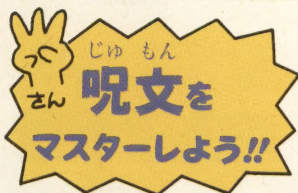


ぼうぐ  
に  
**防具を  
そろえよう!!**

ぼうぐ  
防具にはヨロイとタテがあり、ロトの  
ヨロイ以外はみんなお店で売っている。  
値段の高いものほど丈夫で、守備力も  
高まる。買いかえるときは、武器と同  
じように、はん値で引きとってくれる。

ヨロイ	売っている場所	値段	特徴
布の服 	ラダトームの町	20 ゴールド	守備力が少しふえる。これ+竜のウロコで最初はOK。
皮の服 	ラダトームの町 ガライ メルキド	70 ゴールド	守備力少しアップ。皮といってもけっこう丈夫なのだ。
かたさ びらり 	ガライ メルキド	300 ゴールド	守備力がかなりアップ。皮では頼りないという人向き。
ヨロイ 鉄の 	ガライ マイラ リムルダール	1000 ゴールド	守備力6以上アップ。鉄のオノとこれでレベルアップ。
ヨロイ 鋼鉄の 	マイラ リムルダール メルキド	3000 ゴールド	守備力大幅アップ。遠くに行くにはこれで武装したい。
ヨロイ 魔法の 	リムルダール メルキド	7700 ゴールド	守備力は鋼鉄のヨロイと同じ。でも歩くとHP回復だ。
ヨロイ 	ひばいひん 非売品 あるさびれた町のあ る場所に……	——	最後はやはりこれ。守備力があがり、歩くとHP回復。

タテ	う ば しょ 売っている場所	ね だん 値段	とく ちよう 特徴
皮 <sup>かわ</sup> のタテ 	ラダトームの町 マイラ	90 ゴールド	しよ びりくすこ 守備力少しアップ。 やす 安いわりには丈夫。 さいしよ 最初はこれで十分。
鉄 <sup>てつ</sup> のタテ 	ガライ メルキド	800 ゴールド	しよ びりく 守備力かなりアップ。 かなりの強敵 の攻撃にも耐える。
タ水 <sup>みず</sup> 鏡 <sup>かがみ</sup> の テ 	メルキド	14800 ゴールド	しよ びりくおおいほ 守備力大幅アップ。 さいご たか 最後の戦いはやはり これでキメたい。



じゆもん つか ローレインゲーム  
呪文を使えるのもRPGならではの。レ  
ベルが上がるにしたがってマジックポイント  
MPがふえ、  
つか じゆもん しくみ  
使える呪文もふえるという仕組み。敵  
の攻撃用から護身用まで、臨機応変に  
つか  
使い分けられるようマスターしよう。

じゆもん 呪文	つか かた 使い方	使える レベル	必要な マジックポイント MP
ホイミ	ヒットポイント かいふく やどやし たか HTを10～15回復。宿屋知らずで戦えそう。	3～	4
ギラ	つか てき おうしやう ギラを使ってくる敵にはギラで応酬だ。	4～	2
ラリホー	きやうてき おむ き ば あい 強敵はこれで眠らせよう。でも効かない場合も。	7～	2
レミーラ	ち か しやう じかんせいげん タイマツのかわりに地下で使用。時間制限あり。	9～	2
マホトーン	じゆもん つか てき じゆもん ふう 呪文を使う敵はまずこれで呪文を封じこめよう。	10～	2
リレミト	ち か いっしゆん ちじやう て 地下のどこからでも一瞬にして地上に出られる。	12～	6
ルーラ	いっ き じやう かえ どこにいても一気にラダトーム城に帰れるのだ。	13～	8
トヘロス	よわ 敵 たか つか 弱い敵と戦うのがめんどうなときに使うとよい。	15～	2
ベホイミ	きやうか ばん ヒットポイント かいふく ホイミの強化版で、70～100もHPを回復できる。	17～	10
ベギラマ	きやうりき ばん あた ギラの強力版。かなりのダメージを与えられる。	19～	5



# やど や じょうず りよう **宿屋**を上手に利用しよう!!

これ以上敵と戦ってダメージを受けたら死んじやいそう、というときは、とにかく宿屋にかけこもう。宿屋でひと晩、ぐっすり眠ったら、HPもMPもめいっぱい回復！ また新たな気持ちで戦いの旅にのぞめるのだ。MPが残っているときは、宿屋を使わなくていい方法もあるよ(→P.25)。

ラダトームの町	6	ゴールド
ガライ	25	ゴールド
マイラ	20	ゴールド
リムルダール	55	ゴールド
メルキド	100	ゴールド

# どうぐ **道具**を うまく使おう!!




うれしいことにこのゲームには、武器や防具、呪文のほかにも、戦いを有利に導く道具がいろいろある。お店屋さんで売っているのだから、これをうまく使わないテはないのダ。

道具	売っている場所	値段	使い方
<b>薬草</b> 	ラダトームの町 ガラ イ マイラ メルキド	<b>24</b> ゴールド	1つでHPを20~35回復。遠征に必携。
<b>たいまつ</b> 	ラダトームの町 ガラ イ マイラ メルキド	<b>8</b> ゴールド	地上に出るまで消えない、地下の必携道具。
<b>ウエの口コ</b> 	ラダトームの町 ガラ イ マイラ メルキド	<b>20</b> ゴールド	これを使うと、少し守備力が高まる。
<b>つばさのカメラ</b> 	マイラ メルキド	<b>70</b> ゴールド	遠い所から一瞬にしてお城に運んでくれる。
<b>聖水</b> 	ラダトームの町 メルキド	<b>38</b> ゴールド	これをふりかけると、弱い敵があらわれない。
<b>カギ</b> 	ラダトーム城内 リムルダール メルキド	<b>85 53 98</b> ゴールド	か買えるだけかう(6つ)のか賢い消費者。



ろく  
お店に売って  
ない道具も  
あるぞ!!

どうくつ かからこ  
洞窟の宝箱にはいろいろなものが  
隠されていて、お店に売ってない  
ものばかりだ。使うとダメージを  
受けるものもあるけど、お店に持  
っていけば、買ってくれるよ。

道具	見つかる場所	使い方
首がさり 死の 	いわやま どうくつ 岩山の洞窟	これをつけると……死ぬ！て ことはないけど、苦しみそう
ベルト のろいの 	はかち か かい ガライの墓の地下3階 りゅうおう しろう か 竜王の城地下7階	これをつけると、のろわれて、 お城から追いだされちゃうゾ!
指輪 戦士の 	いわやま どうくつ 岩山の洞窟	これをつけると「男のくせに」 なんて言うヤツもいるが……



りゅうおう 竜王  
を倒すために絶対必要な  
道具はこれだ!!

“ロトの勇者”の血を引く  
者を証明するのに必要な  
この7つのアイテムは、  
お店に売ってないので自  
分で探すしかない。モチ、  
ロトのヨロイとロトの剣  
も身につけるべし。



ようせい ふえ  
妖精の笛

メルキドの町の入口

のモンスターを眠らせる



たいよう いし  
太陽の石

ラダトームの城の

どこかに……

ぎん たてごと  
銀のたてごと

ガライの墓にある。

あるものとの交換用



せきばん  
石板

ロトの勇者が書き残したもののらしい

にじ しずく  
虹のしずく



これがないと、竜王の  
島に渡れないのだ

あまぐも  
雨雲のつえ

あるものを持つ  
てある場所へ  
行くとくれる



ロトのしるし

これこそ勇者の血を引く者  
の証。これさえ手に入れば!!



# ★正攻法以外にもやり方はいろいろあるゾ。

やればやるほど作者の意図がわかってきたりして、ドラゴンクエストはホントにおもしろく、楽しめるゲームなんだよね。オーソドックスなやり方はこれまでの説明でもわかったと思うけど、RPGだからこそ、やり方はいろいろ。作者のウラをかいてみたり、自分なりの遊び方を工夫してみよう。下はまあ、その1例だ。



●地道に敵をやっつけ、お金をため、時間はかかっても、少しずつレベルを上げていく



●武器や防具はなんでもいい。死を覚悟で強い敵と戦い、どんどんレベルを上げていく



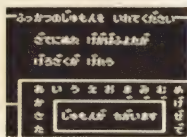
●ムチャを承知でレベルの低いうちから遠くまで足を伸ばし、必要なアイテムをさっさと集める

# ★復活の呪文は忘れずに———。

コントローラの使い方については、説明するまでもないと思うので、ここでは省略。ただ気をつけたいのは“復活の呪文”。1日や2日ではとてもクリアできないから、やめるときは王様に会い、






復活の呪文を聞いておくのを忘れないことだ。このとき、書きまちがえないよう、くれぐれも注意しよう。まちがえると、また最初から、なんてことになりかねないからね。






また、いきなりレベル20とか、高いレベルからやれる復活の呪文なんてものが巷に流れているようだが、経験をつみながらプレイしてこそおもしろいのがロールプレイング。はじめから高いレベルでやっても、おもしろくもなんともないのだ。

これぞ正統派RPG！ 自分のレベルが低いうちは生命力の低い敵しかやつつけられなぬ。経験をつみ、敵の弱点を知って、戦いはつねに冷静に進めるべし。あせると、敵の思いうツポにはまるゾ。

## スライム族ぞく

	スライム	スライムベス	メタルスライム
モンスターの 名前			
生命力 (HP)	3	4	4
得られる 経験値(E)	1	1	115
得られる お金(G)	1	2	4~5
あらわれる 場所・攻 略法など	主にラダトーム平野。 最も弱い敵。最初は 地道にこれと勝負。	主にラダトーム平野。 スライムより少し強 く、お金も少し高い。	ドムドーラ砂漠。気 弱ですぐ逃げたすが、 倒すと経験値が最高。

## ドラキ一族ぞく

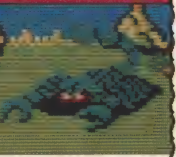
	ドラキー	メイジドラキー	ドラキーマ
モンスターの 名前			
生命力 (HP)	6~7	10~15	15~20
得られる 経験値(E)	3	5	11
得られる お金(G)	3~4	9~11	15~19
あらわれる 場所・攻 略法など	主にラダトーム平野。 レベルの低いうちは 点数のかせげる相手。	マイラの森、岩山の 洞窟周辺他。ギラを 使うのでギラで応酬。	岩山の洞窟、ガライ の墓。マホトーンを かけておくとラク。






ゴースト族<sup>ぞく</sup>

	ゴースト	メトロゴースト	ヘルゴースト
モンスターの 名前			
生命力 (HP)	6~7	17~23	27~38
得られる 経験値(E)	3	8	18
得られる お金(G)	3~4	13~17	52~69
あらわれる 場所・攻 略法など	おも 主にラダトゥーム平野。 レベルの低いうちは 地道に戦おう。	いわやま どうくつ 岩山の洞窟、ガライ の墓。ギラを使うの で、ギラで倒そう。	いわやま どうくつ 岩山の洞窟、ガライ の墓。見かけよりも うんと強いので注意。

さそり族<sup>ぞく</sup>

	大さそり	鉄のさそり	死のさそり
モンスターの 名前			
生命力 (HP)	15~20	16~21	26~34
得られる 経験値(E)	6	14	26
得られる お金(G)	12~15	30~39	82~109
あらわれる 場所・攻 略法など	ドムドーラ砂漠 <sup>さばく</sup> の北 <sup>きた</sup> 他。少しレベルが上 がってから対戦だ。	ドムドーラ砂漠 <sup>さばく</sup> 、リ ムルダール島 <sup>とう</sup> 他。頑 丈なので強い武器で。	おも 主にドムドーラ砂漠 <sup>さばく</sup> 。 呪文は無意味。ただ ただ戦うのみだ。



# 魔法使い・族 まほうつかいぞく

	魔法使い <small>まほうつかい</small>	魔道士 <small>まどうし</small>	大魔道 <small>だいまどう</small>
モンスター の名前			
生命力 (HP)	9~12	22~29	49~64
得られる 経験値(E)	4	13	50
得られる お金(G)	9~11	26~34	123~164
あらわれる 場所・攻 略法など	ラグドーム <small>へい</small> 平野他。 レベル <small>ひく</small> の低い <small>しょうふ</small> うちは ギラ <small>たい</small> 対 <small>な</small> ギラ <small>な</small> で勝負だ。	ドムドーラ <small>さばく</small> 砂漠他。 まずマホトーン <small>な</small> をか けてから戦おう。	主 <small>おも</small> に竜王 <small>りゅうおう</small> の城 <small>しろ</small> 。ベギ ラマ <small>つか</small> など使うので、 マホトーン <small>つか</small> を使おう。

# リカント族 りかんとぞく



	リカント	リカントマルム	キラーリカント
モンスター の名前			
生命力 (HP)	25~33	28~38	45~60
得られる 経験値(E)	16	20	40
得られる お金(G)	35~49	60~79	116~154
あらわれる 場所・攻 略法など	ドムドーラ <small>さばく</small> 砂漠、リ ムルダール <small>じゅう</small> 島。でか いわり <small>きよわ</small> には気弱 <small>きよわ</small> でも。	ドムドーラ <small>さばく</small> 砂漠他。 呪文 <small>じゆもん</small> を使うので、マ ホトーン <small>ゆうり</small> が有利。	ドムドーラ <small>さばく</small> 砂漠、メ ルキド <small>しゅうへん</small> 周辺他。やは りマホトーン <small>しゅうふ</small> で勝負。

メーダ族<sup>ぞく</sup>

	メーダ	メーダロード
モンスターの 名前		
生命力 (HP)	16～22	26～35
得られる 経験値E	7	20
得られる お金(G)	12～15	63～84
あらわれる 場所・攻 略法など	いわやま どうくつ 岩山の洞窟、ガライ はか 墓他。レベル7以 じょう 上あれば十分戦える。	いわやま どうくつ 岩山の洞窟、ガライ はか 墓。呪文を使うの つか でマホトーンすべし。

モンスターの 名前	
生命力 (HP)	
得られる 経験値E	
得られる お金(G)	
あらわれる 場所・攻 略法など	




ドロル族<sup>ぞく</sup>

	ドロル	ドロルメイジ
モンスターの 名前		
生命力 (HP)	18～24	28～37
得られる 経験値E	10	22
得られる お金(G)	18～25	67～90
あらわれる 場所・攻 略法など	いわやま どうくつ 岩山の洞窟、ガライ はか 墓。レベル7以上 しゅうさん で勝算あり。	いわやま どうくつ 岩山の洞窟、ガライ はか 墓。マホトーンを つか まえ 使う前にマホトーン。

でき  
か 敵によって、  
勝てるレベルが  
あるのだ








がいこつ	死 霊	死霊の騎士	影の騎士
			
23~30	27~36	34~46	37~50
11	17	28	37
22~29	45~59	90~120	112~150
リムルダール島 他。レベル5以 上で戦える。	ドムドーラ砂漠やリ ムルダール島。ほと んど呪文は使わない。	主にドムドーラ砂漠 南部。時々呪文を使 う。要マホトーン。	ドムドーラ砂漠、メ ルクド周辺。すばし っこくてイヤなヤツ。




キメラ族ぞく

	キメラ	メイジキメラ	スターキメラ
モンスター の名前			
生命力 (HP)	31~41	43~58	48~64
得られる 経験値(E)	24	34	43
得られる お金(G)	75~99	105~139	120~160
あらわれる 場所・攻 略法など	ドムドーラ砂漠北部 他。レベル11以上にな ったら対戦だ。	ドムドーラ砂漠他。 ラリホーするので、 マホトーンしよう。	メルキド周辺他。火 を吐き、ペホイミす る。マホトーン必要。

大男族 おおおとこぞく

	ゴールドマン	ゴーレム	ストーンマン
モンスターの 名前			
生命力 (HP)	37~50	52~69	120~160
得られる 経験値(E)	6	5	65
得られる お金(G)	150~199	7~9	105~140
あらわれる 場所・攻 略法など	ドムドーラ砂漠 <sup>さばくほか</sup> 。通称“歩く貯金箱”。コイツでかせごう。	メルキドの町 <sup>まち</sup> の入口 <sup>いりぐち</sup> 。妖精 <sup>ようせい</sup> の笛 <sup>ふえ</sup> で眠 <sup>おぼ</sup> ってしま <sup>まう</sup> うカワイイヤツ。	竜王 <sup>りゅうおう</sup> の城 <sup>しろ</sup> 。かなり手 <sup>て</sup> 強いけど、ストレート <sup>すてーと</sup> に戦 <sup>たたか</sup> ってOK。

騎士族 きしぞく

	ヨロイの騎士 <sup>きし</sup>	悪魔 <sup>あくま</sup> の騎士 <sup>きし</sup>	死神 <sup>しにかみ</sup> の騎士 <sup>きし</sup>
モンスターの 名前			
生命力 (HP)	41~55	46~62	67~100
得られる 経験値(E)	33	54	70
得られる お金(G)	97~129	124~165	104~139
あらわれる 場所・攻 略法など	ドムドーラ砂漠 <sup>さばくほか</sup> 、リムルダール島 <sup>とう</sup> 。レベル <sup>いじよう</sup> 9以上で対戦可能 <sup>たいせん</sup> 。	主 <sup>おも</sup> に竜王 <sup>りゅうおう</sup> の城 <sup>しろ</sup> 。呪文 <sup>じゆもん</sup> をよく使うので、ま <sup>ま</sup> ずマホトーンし <sup>つか</sup> よう。	竜王 <sup>りゅうおう</sup> の城 <sup>しろ</sup> 。逃 <sup>に</sup> げようとしてもシツコク追 <sup>お</sup> ってくる手 <sup>て</sup> 強い敵 <sup>てき</sup> 。

	ドラゴン	キースドラゴン	ダースドラゴン
モンスター の名前			
生命力 (HP)	49~65	52~69	75~100
得られる 経験値(E)	45	60	100
得られる お金(D)	120~160	112~149	105~139
あらわれる 場所・攻 略法など	ぬまち どうくつ 沼地の洞窟、メルキ ド周辺他。レベル12 以上で対戦可能。	りゅうおう しろ はの 竜王の城。炎をはく し、呪文はきかず、 とてもムズイ敵。	りゅうおう しろ 竜王の城。ダメージ が大きい。逃げられ るときは逃げよう。

竜王の仮の姿



りゅうおう いっ きう  
竜王との一騎討ちはレベル20以上に  
ならないとむずかしい! MPを消  
耗しないでたどりつけば、ペホイ  
ミと薬草で回復しながら勝負だ!

竜王



これが竜王の正体だ



# ドラゴンクエスト モンスターマップ

ちじょう す  
地上に巣くうモンスターたち



**A**

スライム  
スライムベス

**B**

スライム  
スライムベス  
ドラキー  
ゴースト  
おおさそり  
まほうつかい

**C**

ゴースト  
メイジドラキー  
おおさそり  
まほうつかい  
スライムベス  
スライム

**D**

ゴースト  
メイジドラキー  
おおさそり  
まほうつかい  
かいこつ  
スライムベス

**E**

ゴールドマン  
キメラ  
リカントマムル  
しりょう  
てつのさそり

**F**

リカントマムル  
キメラ  
しのさそり  
かげのきし  
しりょうのきし  
ヨロイのきし

**G**

メタルスライム  
キメラ  
メイジキメラ  
スターキメラ  
かげのきし  
しりょうのきし  
ヨロイのきし  
キラーリカント

**H**

メイジキメラ  
スターキメラ  
かげのきし  
ヨロイのきし  
キラーリカント  
だいまどう  
ドラゴン

**I**

キメラ  
しりょう  
ゴールドマン  
リカントマムル

**J**

メイジキメラ  
スターキメラ  
ヨロイのきし  
かげのきし  
キラーリカント

**K**

ドラキー  
メイジドラキー  
ゴースト  
おおさそり  
まほうつかい  
がいこつ  
スライムベス

**L**

メイジドラキー  
おおさそり  
てつのさそり  
がいこつ  
まどうし  
リカント

**M**

がいこつ  
しりょう  
てつのさそり  
ゴールドマン  
リカントマムル  
まどうし

**N**

ヨロイのきし  
かげのきし  
メイジキメラ  
スターキメラ  
キラーリカント



ち か まち  
地下や町に  
すむモンスターたち

りゅうおう しろ  
竜王の城

ドラゴン

キラーリカント キースドラゴン

スターキメラ ストーンマン

だいまどう しにがみのきし

あくまのきし ダースドラゴン

ぬまち どうくつ  
沼地の洞窟

ゴースト

メーダ

ドロル

おおさそり

まほうつかい

ドラゴン

まち  
ドムドーラの町

ドラゴン

スターキメラ

キラーリカント

だいまどう

あくまのきし

はか  
ガライの墓

メトロゴースト

ヘルゴースト

ドロル

ドロルメイジ

メーダロード

ドラキーマ

がいこつ

まどうし

リカント

てつのさそり

しりょうのきし

いわやま どうくつ  
岩山の洞窟

メーダ

ドロル

ゴースト

メトロゴースト

ドラキーマ

おおさそり

がいこつ

まほうつかい

まどうし



ぼう けん たび  
ドラゴンクエスト 冒険の旅

ゆうしゃ  
ロトの勇者さ



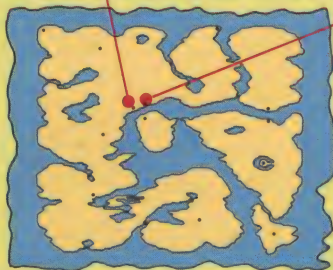
※タイトルの上のレベル数は、これ以上ならだいじょうぶという安全圏。もちろん、やりり方しだいでは、これ以上でもこれ以下でも……。

レベル1～



1

# ラダトーム城とラダトームの町



たび  
旅のはじめは、  
ひとびと はなし き  
人々の話を聞く  
ことから。コミ  
ユニケーション  
たいせつ  
が大切なんだ！

さあ、いよいよ冒険の旅のはじまり / 旅の目標、進み方、  
敵のことなど、わからないことだらけでも、だいじょうぶ！  
ラダトームで人々の話に耳を傾ければ、準備OKさ！



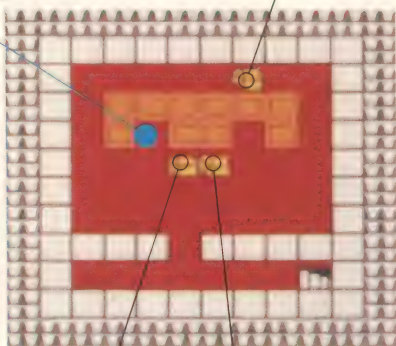
プロローグ・王 室 で



おうさま  
王様

カギ

その昔、勇者ロトが神からその玉を授かり魔物たちを封じこめたという。しかし竜王がその玉を闇にとどした。竜王を倒し、光の玉をとり戻してくれ。ワシのおくりもの、宝の箱をとるがよい！ この部屋の兵士に聞けば旅の知識を教えてくれよう。



120 ゴールド

たいまつ



# ラダートーム城内

王様に復活の呪文を聞くと、同じ状態でよみがえれるよ



雨と太陽が合わさると、虹の橋ができる



地下室を探している。お城のどこかにあるらしいが...



カギ屋

兵士

大サービス / カギがないと聞けない情報もあるよ



ほんとうの勇者はドロボーなんてしないゾ

ゴールド

魔物たちに滅ぼされた町もあるらしい



商人



老人

神よ！ 古い言い伝えの勇者に光あれ！



まだ行けないところだけど、バリアーはHPの消耗が激しいので注意

王室の階段を下りるとラダートーム城内。人々に話しかければ、旅の知恵を教えてくれる。ホイミの呪文が使えるようになったら、祈りをささげる老人のところへ行こう。MPを回復してくれるよ。





# ラダトームの町

お城から一歩外にふみだすと、そこはラダトーム平野。すぐ東に見えるのがラダトームの町だ。城下町らしい活気はあるけれど、人々の話を聞けば、平和とばかりはいえなさそうだ。この町の武器屋、道具屋で旅のしたくを。予算は王様から贈られた120Gだ。

毒の沼地を歩くときは体力に気をつけなさい



老人

武器屋



町人

どこかに魔法のカギを売っている店があるらしい……

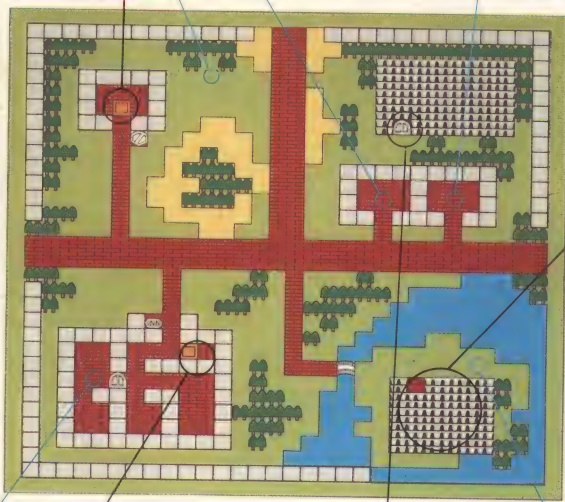


老人

もし、そなたが呪われたなら、ここに来るがよい

大サービス！

カギがないと聞けない情報も入ってるよ



道具屋



兵士

ウワサではガライの墓に……

宿屋

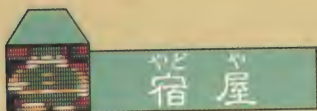


ドアの中は聖水屋サン。1ピン=38G。カギが必要だ



町人

ラダトームのお城の南の海の向うに見える城に竜王がいるとか……



ひとばん

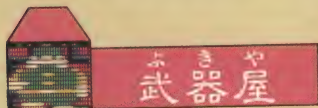
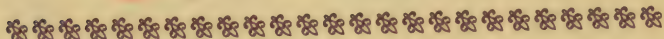
6

ゴールド

たたか へ  
戦いで減  
ヒットポイント  
つたHPや  
マジックポイント  
MPを100

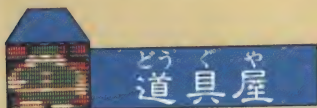
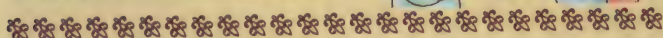


かいふく ときどき た よ  
%回復できる。時々立ち寄ろう。



ね だん ・値段リスト・ ゴールド	
たけ 竹ざお	10
こんぼう	60
どう つるぎ 洞の剣	180
ぬの ふく 布の服	20
かわ ふく 皮の服	70
かわ 皮のタテ	90

アレフガルドの武器や防具の  
なか しょう そ へく  
中では最も素朴なものをそろえ  
ている。それだけに安く、良心  
てき みせ たび  
的なお店。旅のしたくはここで  
ととのえよう。エニクスは、ま  
ずこんぼうと布の服を買うこと  
にした。

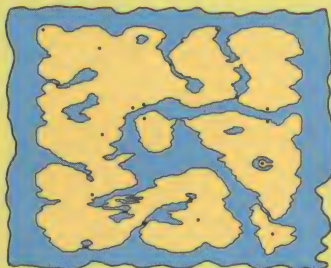


ね だん ・値段リスト・ ゴールド	
やく そう 薬 草	24
たいまつ	8
りゅう 竜のウロコ	20

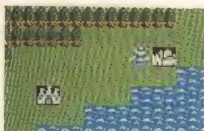
ながたび やく そう ひつ じゅ ひん さい  
長旅に薬草は必需品。でも最  
しょ か りゅう  
初に買いたいのは竜のウロコ。  
20Gと安く、身につけるだけで  
しゅ び りょく  
守備力が2アップしちゃうのだ。



# お城の近くで経験をつもう



準備はOK、さ  
あ旅立ちだ！  
最初はお城の近  
くで、あせらず  
じっくり戦おう



▲さあ、いよいよ旅立ちだ

つむことにした。このあたりは敵も  
スライム、スライムベス程度だし、  
少し足をのばしても、ドラキーやゴ

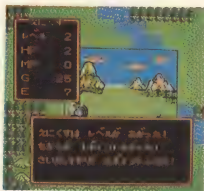
ースト



ーストくらいしか敵は  
出てこない。レベル1

とか2でも十分に勝ちめのあるモンスターばかりだ  
から、安心して戦える。ここでじっくり経験つめば、

▲やったソノ  
レベル  
が上がった！



ラダトームの町で旅のしたくをととのえ  
たら、いよいよ旅立ちだ。アレフガルドは  
広いけど、勇者エニクスはま  
ず、ラダトーム周辺で経験を

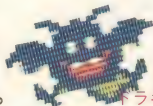
スライム



▲スライムベスなんてヘッチャラさ

自然にレベルも上がっていく。レベ  
ルが上がれば遠出して、より強い敵  
とも戦えるってわ

けだ。もちろん貯  
金もしくちゃネ。

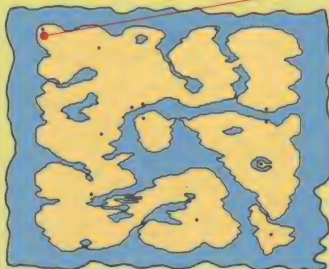


ドラキー





# まち ガライの町



ぎんゆう し じん  
吟遊詩人ガライ  
がつくったとい  
われる伝説の町。  
ここには大きな  
秘密がありそう

しろ おか けいけん  
お城の近くで経験をつみ、レベルが3以上になってホイミの  
術が使えるようになったら、少し遠出してもだいじょうぶだ。  
まずはラダトームの町でウワサに聞いたガライの町へ……



## まち しゅう へん で ガライの町の周辺で



▲ガライの町に近づいたゾ

でも、せいぜい魔法使いどまり。かなり  
ダメージを受けても、ホイミの呪文で回  
復しながら進めば、ガライはすぐそこだ。  
ガライの町はその昔、堅琴を友にアレフ  
ガルドを旅し、詩を語ったという、吟遊  
詩人ガライがつくった町なのだそう。

ラダトームから離れるにしたがつ  
て、なんだかドキドキしてくるが、  
ガライの町までの道のりは、そう遠  
くはないし、そんなに強い敵も出て  
こないから安心！ いちばん強い敵



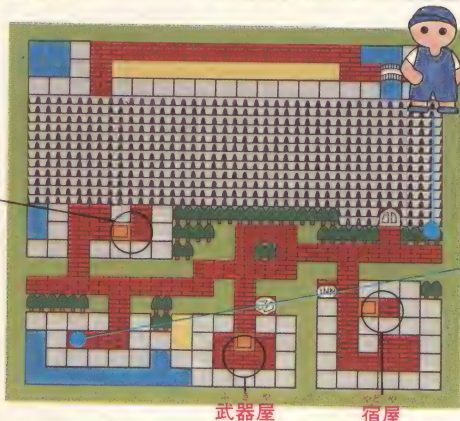
▲魔法使いも、ホイミやキラの  
呪文が使えるば、コワくないゾ



# 町ガライの吟遊詩人

なんとなく落ち着いた雰囲気お　　つ　　ふん　い　き　まちの町ガライでは、モンスターに連れ去られたローラ姫さ　　ひめ　　ゆくえ　　ての行方ひとの手がかりがつかめる。エニクスは人々の話をじっくり聞いて情報を集めたが、気になるのが、北に位置するカギのかかった建物。ここには何か秘密がありそうだ。

道具屋



武器屋

宿屋

町人  
姫をさらった魔物が東のほうに飛び去ったとか……



老人

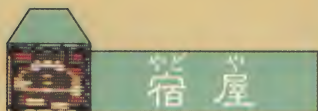
ウワサでは、ローラ姫はどこかの洞窟にとじこめられたそうじゃ

ロト外伝 がいでん　おうさま 王様にしかられて……



ロトの勇者といっても生身の人間。手強いモンスター相手に絶対負けないって保証はない。死ぬときは死ぬ。じゃあ死んだらどうなるかという、もう何度も聞いたキミも多いと思うが、

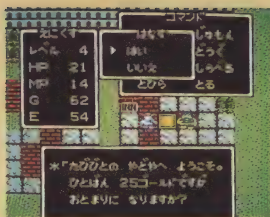
場面は突然、王様の前。「死んでしまうとはなにごとだ／しかたのないやつだ。おまえにもう一度機会を与えよう」とお説教されてラダトームのお城から再スタート。強さやアイテムは死んだときと同じだけど、ゴールドは半分になってるよ。



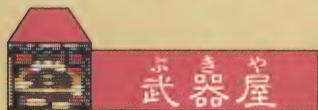
ひとばん

25

ゴールド



ラダトームとくらべるとちよつと<sup>たか</sup>高いが、命には<sup>いのち</sup>かえられない。



この武器屋には、冒険の前半  
から中ほどにかけて、スムーズ  
に旅を送るために必要そうな商  
品がいっぱい。鉄のヨロイに身  
を固め、鉄のタテと鉄のオノで  
戦えたら、きっとラクにちがひ  
ない。でも、そのためにはお金  
がいるのだ。とりあえずエニク  
スは、銅の剣を買ったのだった。

<div>ね だん</div> <div>・値段リスト・</div> <div>ゴールド</div>	
こんぼう	60
<div>どう つるぎ</div> <div>銅の剣</div>	180
<div>てつ</div> <div>鉄のオノ</div>	560
<div>かわ ふく</div> <div>皮の服</div>	70
くさりかたびら	300
<div>てつ</div> <div>鉄のヨロイ</div>	1000
<div>てつ</div> <div>鉄のタテ</div>	800

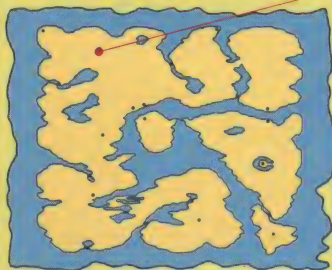


レベル3~

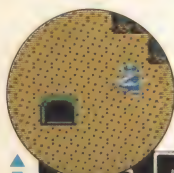


4

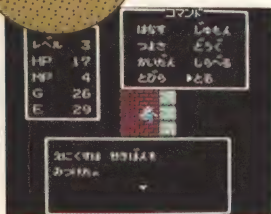
# どうくつ ロトの洞窟



いだい ゆうしゃ  
偉大なる勇者ロ  
トのメッセージ  
が記された石板  
が！ ロトの血  
を引く者は…!?



▲ロトの洞窟の入口

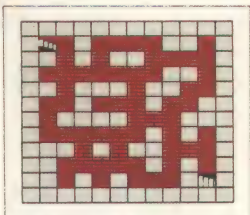


▲地下2階に石板が！

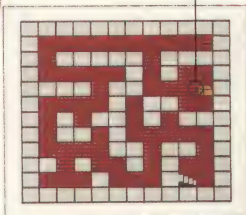
ガライからの帰り道、砂漠の中に洞窟を見つけ  
たエニクスは、中を探検してみることにした。な  
にしろ初体験のこと、だいまつに火をつけ、こわ

ごわ中を歩きはじめたが、モンスタ  
ーがあらわれないのでひと安心。歩  
きまわった末、見つけたのが宝箱の  
中の石板。そこにはロトのメッセー  
ジが記され、3人の賢者に託したも  
のがないと、竜王は倒せないという。

B1



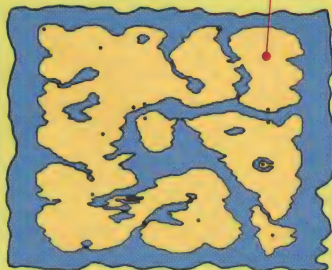
B2



石板



# マイラの村



どうぐや  
道具屋でキメラ  
のつばさを買  
うと、ラダトーム  
の城までラク  
クひとっ飛び！

ラダトームから東へ、そして北へ進路をとると、森の中に  
町らしいものが見える。それがマイラの村だ。緑に囲まれた  
この美しい村でもきっと、有力な情報が得られるはずだ。



## マイラの村への道

▼あれに見えるはマイラの村だ！



メイジドラキー



橋を渡るごとに敵が強くなる——

たしかそう聞いていたが、ラダトームから橋を2つ渡っても、そうたいしたモンスターはあらわれない。レベル5~6くらいになってい  
れば、大さそりやがいこつもへ

いっちゃらさ。ちよつとしつこいメイジドラキー  
なんていうのもいるけど、ギラでやっつけちゃあ  
う。それでもモンスターに出くわすのはイヤだ  
という人は、なるべく平地を進めばいい。山や森の  
中のほうがモンスターが出やすいみたいだからね。



がいこつ



# 温泉のわきでる村

こうして無事マイラの村にたどりついたエニクスは、さっそく  
人々の話を聞いてまわった。そして町の北に温泉を見つけたが、  
残念なことに、このお風呂で旅の疲れをいやすことはできなかった。  
さらに北西の沼地に陣取る老人は、役立つ助言をしてくれた。

老人

ロトの勇者よ！  
その武器では魔王  
を倒せまいぞ！  
また来るがよい

女性

ここは露天風呂  
でございま  
〜す

兵士

ゴーレムは  
笛の音がに  
がてときく

宿屋 武器屋

大サレビス！ カギがないと聞けない情報も入ってくるよ



老人

笛を手に入れたか？



兵士

ウワサでは、リム  
ルダールにカギを  
売る店があるらし  
い



商人

南の島に行きまし  
たか？ そこには  
リムルダールとい  
う町があるらしい

道具屋



町人

南の島はコワ  
イところ。十  
分力をつけて  
から行かない  
と、生きて戻  
れないかも





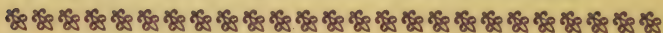
## やど や 宿 屋

ひとばん

20

ゴールド

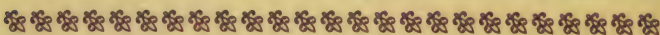
みなみ しま わた 南の島へ渡るさいのワンステップとなる村だから、ぜひここで  
じゅうでん 充電しておきたい。そのための20Gは、高くはないよね。



## ぶき や 武器 屋

このお店で、どうしてもほし  
いのが鋼鉄のヨロイ。ウーン、  
たか 高いけど、つよ モンスター  
強い魔物がいっぱい  
の南の島に渡るには、ピシッと  
みんみ しま わた  
装備を固めておきたいものね。

ね だん ・値段リスト・ ゴールド	
どう つるぎ 銅の剣	180
てつ 鉄のオノ	560
てつ 鉄のヨロイ	1000
はがね 鋼鉄のヨロイ	3000
かわ 皮のタテ	90



## どうぐ や 道具 屋

マイラの村の入口からこの道  
具屋に行きつくには、ぐるりと  
ひとまわりしなければいけない。  
とらゆう 途中で「ロトの勇者の証拠は？」

ね だん ・値段リスト・ ゴールド	
やく そう 葉 草	24
たいまつ	8
りゅう 竜のウロコ	20
キメラのつばさ	70

なんて言うイヤなヤツ

もいるけど、無視！

この道具屋は、アレフ

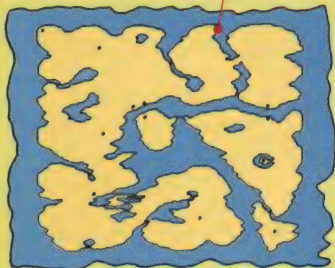
ガルドで数少ない、キメラのつばさを売っ  
ているお店。一気にお城まで戻れるこのア  
イテム、長旅にはぜひ持っていきたいね。



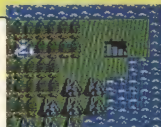


あめ

# 雨のほこら



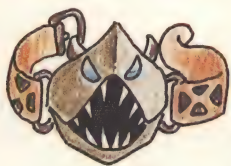
あまぐも  
雨雲のつえって  
なんだ!? しか  
も<sup>ぎん</sup>銀のたてごと  
と<sup>こうかん</sup>交換だって!?  
どーしよう?



あめ  
▲雨のほこらで老人がいうには

マイラの村<sup>むら</sup>の西北<sup>せいほく</sup>に雨<sup>あめ</sup>のほこらを見つ  
けたエニクスは中<sup>なか</sup>に入<sup>はい</sup>ってみた。そこ  
には老人<sup>ろうじん</sup>がいて「この地<sup>ち</sup>のどこかに魔物<sup>まもの</sup>た  
ちを呼びよせる銀<sup>ぎん</sup>のたてごとがある。そ  
れを持<sup>も</sup>ち帰<sup>かえ</sup>ったら勇者<sup>ゆうしゃ</sup>と認<sup>みと</sup>め、雨雲<sup>あまぐも</sup>のつ  
えをさずけよう」だって。こまったゾ。

## ロト外伝<sup>がいでん</sup> のろいのベルト<sup>おそ</sup>は恐ろしい



のろいのベルト

ガライ<sup>はか</sup>の墓<sup>りゅうおう</sup>や竜王<sup>しろ</sup>の城<sup>て</sup>で手<sup>はい</sup>に入る  
のろいのベルト。これを身につける  
と、たちまちのろわれてしまう。の  
ろわれたまま死<sup>し</sup>んでしまうと、王様<sup>おうさま</sup>  
の前<sup>まえ</sup>に復活<sup>ふっかつ</sup>しても、HP<sup>ヒットポイント</sup>は1だけ。

「のろわれおって!」とカンカンに怒<sup>おこ</sup>られ城<sup>しろ</sup>を追<sup>お</sup>いだされてし  
まう。のろいをといてくれるのはラダトームの町<sup>まち</sup>の老人<sup>ろうじん</sup>だ。

レベル7～



7

いわ やま

どう くつ

# 岩山の洞窟



たから  
モンスターも宝  
もの  
物もいっぱい  
どうくつ たんけん  
洞窟を探検だ！



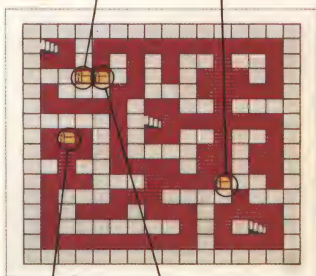
▲岩山の洞窟の入口だ！

だいぶレベルも上がり、自信のつ  
いたエニクスは、ガライの町の南、  
岩山に囲まれた洞窟を探検すること  
にした。敵は多いが、ここで  
がんばると、経験値は上がる  
し、お金もうんとかせげるよ。

B2

せん し ゆび お  
戦士の指輪

すう  
10数ゴールド

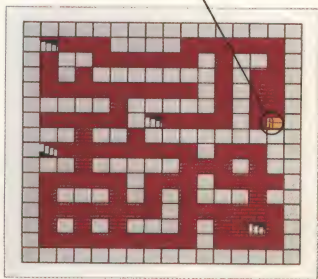


105ゴールド  
以上

たいまつ

やく そう  
薬草

B1







ぬま ち どう ぐつ とう  
沼地の洞窟からリムルダール島へ



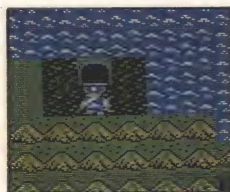
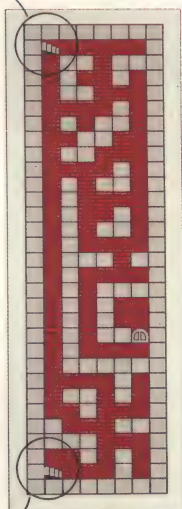
どう ぐつ  
洞窟をぬけると、  
モンスター  
そこは魔物いっ  
ぱいの南の島！  
みなみ しま  
こりゃあやリガ  
イありそうだ！

マイラの村で聞い  
た南の島。そこは手  
強い魔物がいっぱい  
の恐ろしいところだ  
というが、エニクスも  
もうレベル8。カギ  
を手に入れるためにも、南の島へ行ってみよ  
うと決意した。マイラの南方へと足を運んで  
いくと、沼地の先に洞窟が！ 沼地では一歩  
ごとにHPが2ずつ減っていくので、体力を  
十分にしてお進だ。さて、洞窟の中はと、レ  
ミーラの呪文をかけ  
ると、奥にドアが見  
える。でも、ここは  
まっすぐ進んで、エ  
ニクスは外に出た。

ぬま ち どう ぐつ いっ ぽ  
▼沼地の洞窟の入口。ここか  
ら入ると……



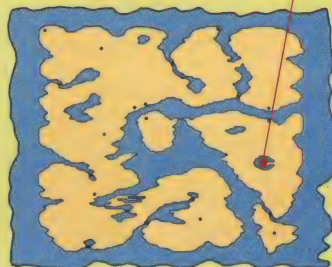
ぬま ち どう ぐつ  
沼地の洞窟



ここが出口



# リムルダールの町

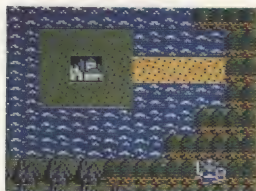


ウワサに聞いた  
カギを売っている町<sup>まち</sup>って、ここ  
だった。やっと  
見つけたゾ！

沼地の洞窟をぬけると、南の島、リムルダール島だ。この  
島の中ほどにある岩山に囲まれた湖の中に、めざすリムル  
ダールの町<sup>まち</sup>が！ やっとカギを手に入れることができるのだ！



## リムルダール島<sup>とう</sup>で



▲湖の中に町が！



▲ここが町の入口だ

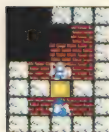
リムルダール島に上陸すると、さ  
がに手強いモンスターがあらわれる。  
リカントや魔道士など、はじめて対戦  
する敵にビビっちゃいそうだけど、レ  
ベル9以上あればだいじょうぶ。リム  
ルダールの町<sup>まち</sup>に行くのはラクラクだ。  
でも、もっと南方に行くと、キメラな  
どもあらわれる。  
ラリホーやマホト  
ーンの呪文を駆使  
したいね。



リカント



# リムルダールの町



老人

どんな扉も開けてしまう、魔法のカギはいらんかね？



女性

おいで、ぼうや。パフパフしてほしいなら50Gよ（パフパフって、なんのこと？）

武器屋

兵士

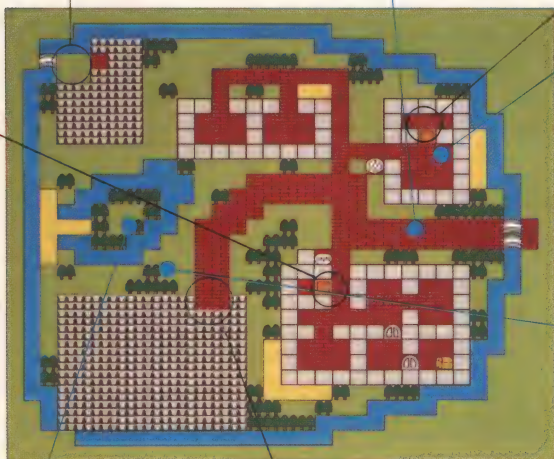


竜王のウロコは鋼鉄のように堅いらしい



ラダトームのお城に太陽の石があるらしいね

宿屋



老人



▶この建物に入ると…



町人



古い言い伝えでは、ロトはこの島の西のはずれに虹をかけたそうじゃ。そして竜王の部屋の隠されたる入口より闇に入ったと聞く……



老人

南にはもっと強い魔物が住んでいるよ

聖なるほこらを見つけたか？ 雨と太陽が合わるほこらじゃ。南に行くがよい

町の外堀にそってぐるりとまわれれば、そこがカギ屋さん。今までに立ち寄った町や村、城の中に、カギのかかった扉がいくつもあつたが、その奥にはきっと大切な秘密があるはずだ。人の話を聞き、カギを買ったら、片っぱしからドアを開けてまわろう。

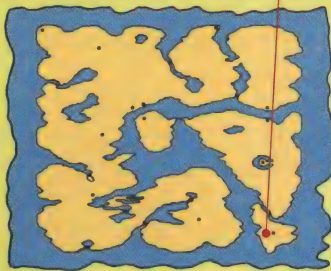






せい

# 聖なるほくら



“おろか<sup>もの</sup>者！”  
と老人<sup>ろうじん</sup>にどなら  
れ、追<sup>お</sup>いだされ  
てしまったよ！



▲岩<sup>いわ</sup>に<sup>かこ</sup>囲まれた<sup>お</sup>地下<sup>いじ</sup>への入口<sup>いりぐち</sup>  
を入<sup>はい</sup>ると、老人<sup>ろうじん</sup>が……

リムルダールの人<sup>ひと</sup>々に<sup>き</sup>聞いた<sup>せい</sup>聖なる  
ほくらは南<sup>みなみ</sup>のはずれに。キメラや死<sup>し</sup>霊<sup>りやう</sup>、  
リカントマムルなど、手<sup>て</sup>強い<sup>づき</sup>敵<sup>てき</sup>と戦<sup>たたか</sup>いな  
がら、やっ<sup>や</sup>とたどりつ<sup>つ</sup>いたエニクス。で  
もロトの血<sup>ち</sup>を引<sup>ひ</sup>く者<sup>もの</sup>のしる<sup>し</sup>しが<sup>が</sup>ないか  
らと追<sup>お</sup>い<sup>かえ</sup>帰<sup>かえ</sup>されてしまった。グッスン！

ロト外伝

## よく欲<sup>よく</sup>ばると、死<sup>し</sup>の首<sup>くび</sup>かざり！

死<sup>し</sup>の首<sup>くび</sup>かざり

岩<sup>いわ</sup>山<sup>やま</sup>の洞窟<sup>どうくつ</sup>には、100 G以上入<sup>い</sup>っ  
ている宝<sup>たから</sup>箱<sup>ばこ</sup>があるね。これ<sup>い</sup>は一度<sup>いっど</sup>洞  
窟<sup>くつ</sup>の外<sup>そと</sup>に出<sup>で</sup>ると、またあ<sup>あ</sup>らわ<sup>ら</sup>れるか  
ら、何<sup>なん</sup>度<sup>ど</sup>でも取<sup>と</sup>ること<sup>こと</sup>でき、たち<sup>たち</sup>ま  
ちお金<sup>かね</sup>持<sup>も</sup>ちに！ でも、欲<sup>よく</sup>ばり<sup>ばり</sup>すぎ  
ると、死<sup>し</sup>の首<sup>くび</sup>かざ<sup>かざ</sup>りが出<sup>で</sup>てくる<sup>こと</sup>もあるぞ。これ<sup>これ</sup>を身<sup>み</sup>につ  
けると、のろ<sup>のろ</sup>いのベ<sup>べ</sup>ルトと<sup>おな</sup>同<sup>どう</sup>じにな<sup>な</sup>っちゃう<sup>こと</sup>から要<sup>よう</sup>注<sup>ちゅう</sup>意<sup>い</sup>だ！



# 重要アイテムを探そう



竜王を倒すため  
の重要アイテム  
はどこに？ 人  
人の話をまとめ、  
探してみよう！

親切なリムルダールの人々は、太陽の石やマイラの温泉の  
秘密など、いろんなヒントを与えてくれた。カギも手に入っ  
たし、さあ、町、村、お城のすみずみまで調べてまわろう。



## 太陽の石 (ラダトームのお城)



リムルダールの兵士に聞いたとおり  
なら、ラダトーム城のどこかに太陽の  
石があるはずだ。エニクスはお城の北  
にある扉をカギで開け、中に入ってみ  
た。オッ！ ここにもカギ屋が！ こ

のあたりがクサイな。一歩進むごとに激しくHPを消耗するバリ  
ヤーを渡ると、兵士がカライの墓のヒ  
ントを教えてくれた。さらに歩くと、  
オヤ、こんなところに  
地下室が！ 太陽の石  
を見つけたゾ。



太陽の石



▲バリアーに気をつけろ！





ぎん

の

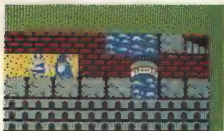
た

て

ご

と

(ガライの墓)



▲ガライの墓の入口はここだ！

ガライの建物の中

ラダトームの町の扉の中の兵士の話と  
城のバリアーの奥の兵士の話とを総合する  
と、そう、ガライの建物の中に秘密があ  
った。エニクスは墓への入口を見つけた。

老人



たてごとは魔物た  
ちを呼びよせる。  
ガライの墓に近寄  
るな

商人



エー、持ってけ、  
ドロボー！

町人



はるか南にド  
ムドーラの町  
がありました。  
今もあるので  
しょうか

兵士

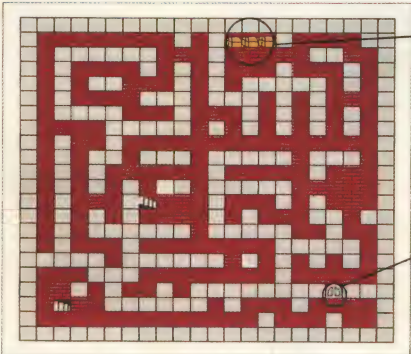


この兵士は2  
人とも「私は  
忙しい、隣の

ヤツに聞いてくれ」とめ  
んどくさそう。せっかく  
カギを使ったのに……！

ゴールドやた  
いまつ、薬草  
など。取るた  
びに中身の変  
わる宝箱

B1

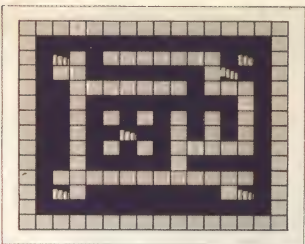


ゴールドや薬  
草など。その  
ときによって  
中身が変わる

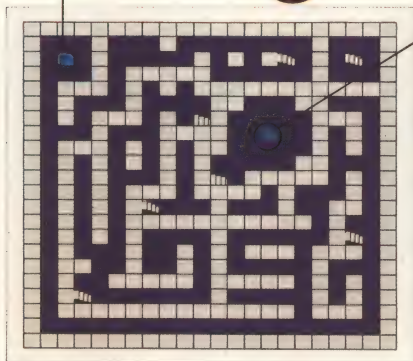
カギが必要。  
ここを通らな  
いとB2より  
下に行けない

恐怖ののろいのベルトが  
隠されている宝箱。いい  
ものを見つけたと身につ  
けたりすると、もうタイ  
ヘン。のろわれちゃうぞ  
〜〜！ 道具屋に持って  
いけば、180G と高く売  
れるのだ。

B2

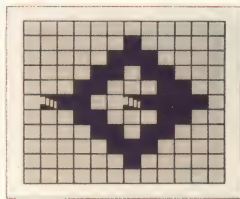


B3



この中に問題の銀のたてごとが隠されている

B4



さすが重要なアイテムを隠してあるだけあって、ガライの墓の  
つくりは複雑。一度地下4階におりてから、たてごとをねらおう。



あま ぐも の つ え (あめ 雨のほこら)

雨のほこらの老人は言葉を残して...



かつて雨のほこらで言われたことを思い出し、エニクスは銀のたてごとを手に雨のほこらへ急いだ。雨のほこらに着き、たてごとをさし

だすと、「わしは待つておった、そなたのような若者があらわれることを。さあ、宝の箱を取るがよい」と言い残し、老人は姿を消した。さつそく宝箱を開けてみると、あつたぞ、雨雲のつえが！

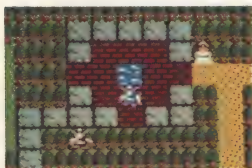


雨雲のつえ



# よう せい の ふえ (マイラの村)

リムルダールのよしりーんじいさんが、「マイラの露天風呂から南に4つ歩き、調べるがよい」と言っていたのを思い出し、エニクスはこんどはマイラに行った。言われたとおり、4つ歩いて調



▲露天風呂から4歩下に！

マイラの村の扉の中の老人は、「笛を手に入れたら、メルキドの町に行くがよい」と言っているけど、メルキドっていったいどこに？ まだまだ旅はつづきそう。

べると、なんと“妖精の笛”なるものが見つかった。人に聞いた話をまとめると、どうやらゴーレムというモンスターを、この笛で眠らせることができるらしい。



妖精の笛

## ロト外伝 ラダトーム城の宝箱は無限？



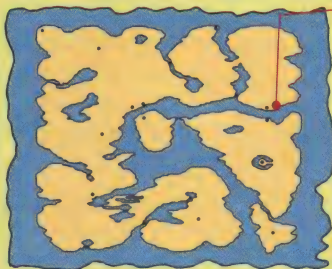
ラダトーム城の西側に、扉に閉ざされた中で、兵士が番をしている4つの宝箱があるよネ。この宝箱の中身は10G前後と大金じゃない。でも“チリも積もれば山となる”話を教えてあげ

よう。まず、ラダトーム城のこの4つの宝箱を全部取ってしまい、次にガライの墓か岩山の洞窟に行き、わざと敵にやられて死んでしまう。すると場面はまたお城。王様のおこごとを聞いたらすぐ例の扉を開け、また4つの宝箱を取る。すると、ほら、消えない宝箱があるだろう。あと何度でも、好きなだけ取りほうだいってワケ。ヒマのある人はどうぞ！



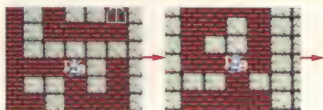


# ローラ姫救出作戦<sup>ひめ きゅう しゅつ さく せん</sup> (沼地の洞窟で<sup>ぬまち どうくつ</sup>)

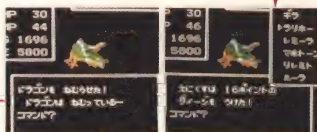
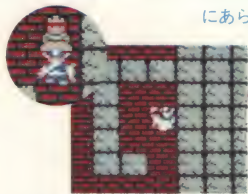


ローラ姫<sup>ひめ</sup>の閉じこめられている場所<sup>ばしょ</sup>がわかったゾ！<sup>ひめ</sup> さあ、姫<sup>ひめ</sup>を助けにいこう<sup>たす</sup>

沼地<sup>ぬまち</sup>の洞窟<sup>どうくつ</sup>で見た扉<sup>かど</sup>の奥<sup>おく</sup>があやしい！ ガライ<sup>まわ</sup>の町<sup>まち</sup>で聞いた話<sup>はなし</sup>とも一致<sup>いっし</sup>する。ローラ姫<sup>ひめ</sup>はここだ！



ローラ姫<sup>ひめ</sup>の番人<sup>ばんにん</sup>はドラゴン<sup>めい</sup>だ。必ずここにあられる。



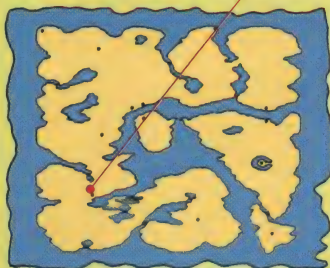
ラリホー<sup>らくしやう</sup>を使って眠らせちゃえば楽勝さ！

カギ<sup>つか</sup>を使って扉<sup>とびら</sup>を開けると……ほら！ やっぱ姫<sup>ひめ</sup>が閉じこめられていた。ちよっぱり顔色<sup>かおいろ</sup>が悪いけど、元気<sup>げんき</sup>そうだ。話<sup>はなし</sup>しかけると、とてもうれしそう。さあ抱き<sup>だ</sup>かかえて、ラダトーム城<sup>らだとーむじやう</sup>に直行<sup>じきやう</sup>だ。王様<sup>おうさま</sup>を早く安心<sup>あんしん</sup>させてあげよう。



城<sup>じやう</sup>に連れ帰<sup>かえ</sup>ると王様<sup>おうさま</sup>は大喜<sup>おどろき</sup>びっどろぐ<sup>びっどろぐ</sup>の中に「ローラ姫<sup>ひめ</sup>の愛<sup>あい</sup>」が加わったゾ。

廃虚の町ドムドーラ

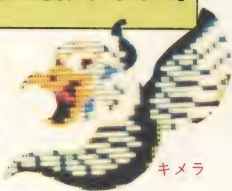


かつては栄えて  
いたこの町も、  
今では魔物の巣。  
ひとり歩きは危  
険がいっぱい！

ガライの町のはるか南に砂漠に囲まれた町がある。手強い  
モンスターたちに追われ、助かった！ とばかり逃げこんで  
も、ここは廃虚の町。数歩、歩くごとに魔物に襲われるのだ。



ま も の す む まち  
魔 物 の す む 町



橋を2つ越え、ドムドーラ  
砂漠まで来ると、さすがに敵



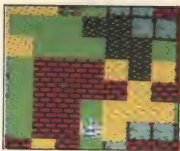
▲あれに見<sup>み</sup>える町<sup>まち</sup>は？

も強いヤツばかり。死のさそり、ヨロイの騎士、

カメラなどなど、レベル11になったエニクスももうヘトヘト。やっと見つけた曲に逃げこんだまではよかったが、なんだ

は？ ▲ウッ！ 廃虚はいきょだったのか！ この荒れよ  
うは！ そうかこれがウワサに聞く  
魔物まものに滅はなされた町まちか。こんな町は  
一刻いっくも早はやく立ち去さったほうがいい。も  
う二度と足を踏み入れるものか！

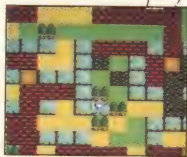




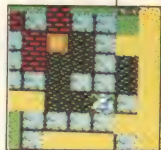
あ まち なか  
荒れはてた町の中には、  
こんな沼地がいっぱい。  
ヒットポイント しゅうしゅう むやう い  
HPの消耗に注意！



まち そと さばく すた  
町の外の砂漠から砂が  
舞いこみ、あちこちに  
ふきだまりができてい  
る



まち なか  
町の中にはこのように、  
お店のあともいくつか  
見られる。魔物に占領  
される前は、さぞにぎ  
やかだったのだろう



なぜかこの木のところ  
に、決まって悪魔  
の騎士があらわれる。  
逃げると画面が展開  
し、エニクスは一步  
後退。なぜだろう？

## ・ドムドーラにすむモンスター

つか  
ラリホーを使うから、  
さき じゆしん  
先にマホトーンで呪文  
ふう  
を封じこめよう

つか  
ベギラマを使うので、  
ヒットポイント ひく きほん  
HPが低いと危険！

ペホイミでキ  
ズを回復させ  
ちゃうから、  
マホトーンを

たいりく こうげき  
体力で攻撃してく  
るヤツなので、根  
き  
気よく戦うべし

ほのお  
炎をはくので要注意！

ようりゅう い  
ドラゴン

大魔道

キラリーカント



悪魔の騎士



ドラゴン

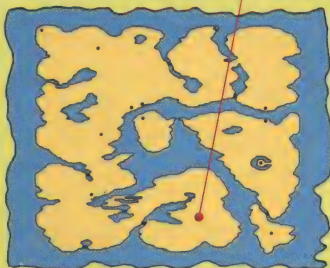


スターキメラ





# じょうさい と し 城塞都市メルキド



へん きょう ち  
辺境の地にたつ  
だい と し  
大都市メルキド  
には、りゅう おう たたか  
竜王と戦  
うための情報じょうほうが  
いっぱいだが...

たか じょうへき かこ と し しゅう い  
アレフガルドのはずれ、高い城壁に囲まれた都市の周囲は、  
つよ モンスター  
強い魔物がウヨウヨ。行きつくだけでもタイヘンなのだ。



## み は ぼ り 番 ゴ レ ム



▲やっとうちを見つけたゾ

など、敵も強者ぞろい。

いのち  
命からがらたどりつuit  
たと思つたら、まち いり  
口にゴーレムが立ちは  
だかっている。そうか、

キド  
ここはメル  
キドの入口

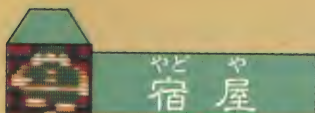


「笛を手に入れたらメルキドへ行け」とい  
うマイラの老人ろうじんの言葉を頼りに、エニクス  
はアレフガルドの奥の奥までやってきた。  
ここまで来ると、かげ きし  
影の騎士やスターキメラ



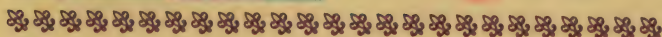
▲城壁の門にゴーレムが！ でも、笛をふくと……

コイツにあの妖精の笛を使えばいい  
のか！ ほら簡単に眠ってしまった  
ぞ。あとはこっちのもの、楽勝だ！



ひとばん

100 ゴールド

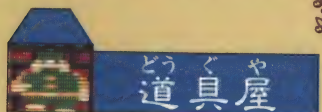


メルキドには武器屋が3軒。炎の剣、水鏡のタテを買いたいね。

A・値段リスト・ ゴールド	
たけ 竹ざお	10
こんぼう	60
どう つるぎ 銅の剣	180
かわ ふく 皮の服	70
くさりかたびら	300
てつ 鉄のタテ	800

B・値段リスト・ ゴールド	
てつ 鉄のオノ	500
はがね つるぎ 鋼鉄の剣	1500
はがね 鋼鉄のヨロイ	3000
まほう 魔法のヨロイ	7700

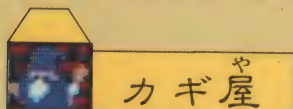
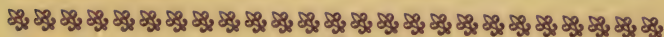
C・値段リスト・ ゴールド	
ほのお つるぎ 炎の剣	9800
み かがみ 水鏡のタテ	14800



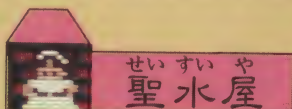
道具屋も2軒ある。辺境の地だからこそキメラのつばさだね。

①・値段リスト・ ゴールド	
やくそ そう 薬 草	24
たいまつ	8

②・値段リスト・ ゴールド	
たつ 竜のウロコ	20
キメラのつばさ	70



カギ 98 ゴールド



せい すい 聖水 38 ゴールド



# メルキドの町

メルキドの町には大勢の人がいて、活気にみちている。次々と人に話しかければ、いろんな情報が手に入る。中でも、ロトのヨロイとロトのしるしに関する話は特ダネだ。町の中央をしめる建物に入るには、壁を押すだけでいい。中はさながら室内庭園だ。



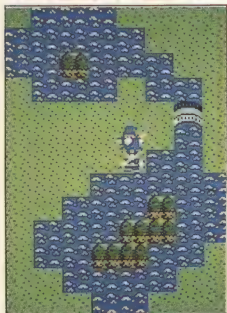
東北の隅とこの隅の建物の物は、入っても、誰もいない

道具屋①

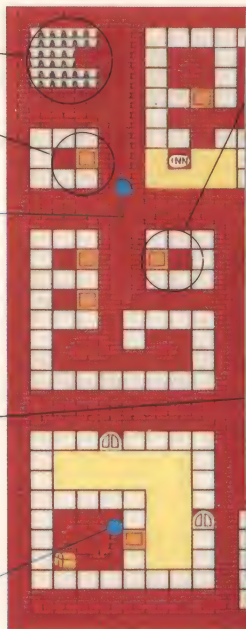


兵士

壁を押すだけで自由に入出入りできる建物。中は庭園のよう



竜王のツメは鉄を引きさき、そして、吐く炎は岩をもとくすという



老人

そなたがしるしを求めるなら、この町の神殿にすむ長老をたずねるがよい



商人

わたしの家はその昔、ドムドーラの町で店屋をしていたとか。店は町の東にあり、"ゆきのふ" じいさんのとき、町が魔物たちに襲われ、この町に逃れてきました



へいし  
兵士



ウワサでは、ロトのヨ  
ロイは人から人へ。ゆ  
きのふ”という男の手  
に渡ったそうだ

どうぐや  
道具屋②

ぶきや  
武器屋A

せいすい  
聖水屋

かぎ屋

ぶきや  
武器屋C



しょうにん  
商人

昔、うちのじい  
さんがよく言っ  
ていた。友だち  
のゆきのふ”は、  
自分の店の裏の  
木に何かうめた  
らしいと……



おやじ  
老人

行くがよい、そし  
て探すがい。ラ  
ダトームのお城ま  
で北に〇、西に〇  
のその場所を！

ぶきや  
武器屋B



おやじ  
老人

古い言い伝  
えでは、勇  
者ロトの使  
った剣は鋼  
鉄をもくだ  
くそうじゃ

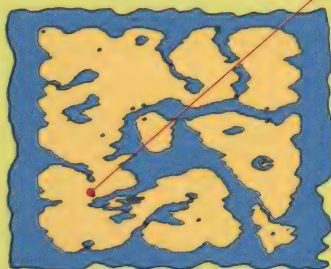
レベル15〜



15

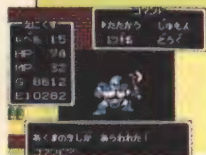
はっけん

# ロトのヨロイを発見！（ドムドーラ）



二度と来たくな  
かったドムドー  
ラ。でもロトの  
ヨロイがあると  
いうからには！

メルキドで聞いた話を総合すれば、ロトのヨロイはまちが  
いなくドムドーラに！ 町の東のお店のあと、そしてその裏  
手に立つ木の下をめざせ！

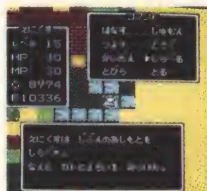


▲悪魔の騎士を倒せ！



ロトの  
ヨロイ

ドムドーラの東のお店の裏手の木といえば、  
ゲゲツ！ 決まって悪魔の騎士があらわれる  
場所。でも、ここで引  
きさがつては勇者じゃ  
ない！ 根性一発、ヤ  
ツを倒して、足元を調  
べたら、あったぞ！！



## ロト外伝 ゴールドマンは歩く貯金箱



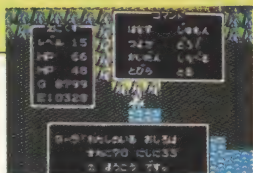
ごっつい体格のゴールドマンの生命力  
は約42HP。手ごろにやっつけられ、手  
に入るお金は約180G。やめられまへん！



# ロトのしるしを探せ！



“ロトのしるし”  
こそ、勇者<sup>ゆうしゃ</sup>ロト  
の血<sup>ち</sup>を引<sup>ひ</sup>く者の  
あかしだ！



メルキドの長老<sup>ちやうろう</sup>が教えてくれた

ロトのしるしのある場所——ラダト

ロトの  
しるし



ームのお城<sup>しろ</sup>まで

北<sup>きた</sup>に70、西<sup>にし</sup>に40の場所とは？……そう、心強<sup>こころづよ</sup>

い味方<sup>みかた</sup>“王女<sup>おうじよ</sup>の愛<sup>あい</sup>”があるんだ。エニクスは慎<sup>しん</sup>

重<sup>ちゆう</sup>に進<sup>すす</sup>み、足元<sup>あしもと</sup>を調<sup>しら</sup>べた。そしてついに発見<sup>はっけん</sup>！！

▲ロトのしるしまであと数歩！

ロト外伝<sup>がいでん</sup>

## ローラ姫<sup>ひめ</sup>と宿<sup>やど</sup>に泊<sup>とま</sup>ると……



ローラ姫<sup>ひめ</sup>を助けだしたあと、すぐ  
お城<sup>しろ</sup>に戻<sup>もど</sup>らなければいけないってこ

とはない。体力回復<sup>たいりきくわいふく</sup>のため、宿<sup>やど</sup>に泊<sup>とま</sup>

ったってかまやしない。べつに2人<sup>ふたり</sup>

分<sup>ぶん</sup>のお金<sup>かね</sup>はとられないしね。でも泊<sup>とま</sup>

った翌朝<sup>よくあさ</sup>、宿<sup>やど</sup>のおじさんは「ゆうべはお楽<sup>たの</sup>しみでしたね」なん

て言う。おじさん、ボくら楽<sup>たの</sup>しいことなんかしてない(?)よ。





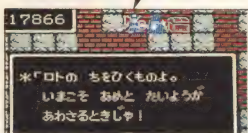
# せい 聖なるほこら — にじ 虹のしずく



いち ど 一度は「おろか  
もの お かえ  
者！」と追い帰  
されたせい  
聖なるほ  
こら。こんどこ  
そ、なにかが！



ロトのしるしを持っていなかったばかりに、まえ  
はおい かえ 追い帰されてしまったが、こんどはオーケー いま OK。「今こ



せい 聖なるほこらの老人は、やっとロ  
トの血を引く者と認めてくれた！

あめ たいよう あ そ雨と太陽が合わさる  
ときじゃ」という老人  
ことば の言葉とともに、たいよう  
の石と雨雲のつえがにじ  
虹



のしずくに変わった！

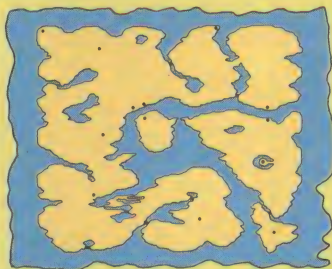
## ロト外伝 ロトのヨロイはスグレモノ



りゅうおう の 竜王の城に乗りこむのに、ぜひ身につ  
けておきたいのがロトのヨロイ。沼地でも  
バリヤーでもダメージを受けることが  
ないし、ある ヒットポイント かいふく  
で歩くだけでHPを回復できるの  
が何よりうれしい。まほう の魔法のヨロイもHP  
を回復できるけど、もっとスグレモノだ。



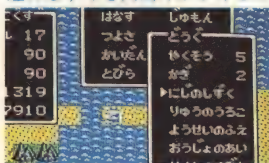
さあ、竜王の島へ渡ろう！



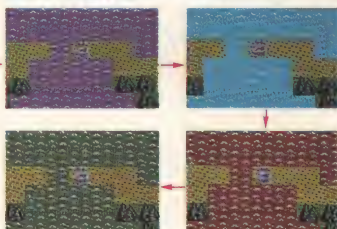
虹のしずくの使  
い道……それは  
竜王の島へのか  
け橋。さあ、道  
を急ごう！！

虹のしずくを手に入れても、使い方がわからなければし  
うがない。あちこちで聞いた話をよ～く思い出してみよう。

虹のしずくを天高くかけると

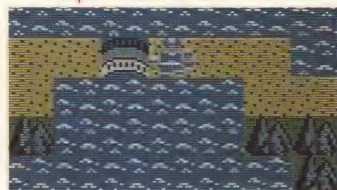


美しい七色の光につつまれ……



かつてロトの勇者は、雨と  
太陽が合わさるとき、リムル  
ダールの西の岬に虹の橋をか  
けたという。ということは、  
雨雲のつえと太陽の石を合わ  
せてかえた虹のしずくこそ、  
その橋をかけるもの。エニフ  
スは、リムルダールの西の岬に立ち、虹のしずくをかけた。す  
るとどうだ！ あたりは七色に輝き、竜王の島への橋がかかった！

橋がかかった！



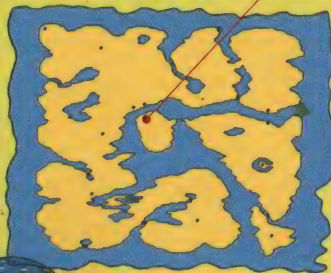
レベル19～



19

りゅうおう しろ

# 竜王の城



ついに<sup>ねん がん りゅう</sup>念願の竜  
王<sup>おう</sup>の城<sup>しろ</sup>にやって  
きた！ 竜王<sup>りゅう おう</sup>を  
倒し<sup>たお</sup>、真<sup>しん</sup>の勇者<sup>ゆうしゃ</sup>  
になれるか！？

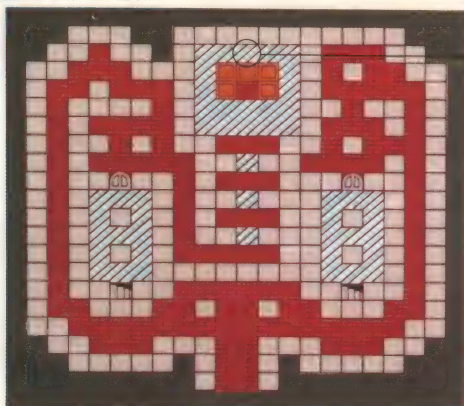


▲やっと竜王の城にたどりついたゾ

りゅうおう しま まもの  
竜王の島の魔物たちをやっつけ、

ついにやってきた竜王の城。でも  
入りぐち<sup>いり ぐち</sup>にたたずんだエニクスの目に  
竜王の姿は写らない。オヤ？ 扉<sup>とびら</sup>  
の奥、バリアーの先に階段が見え  
るゾ。とりあえず、おりてみよう。

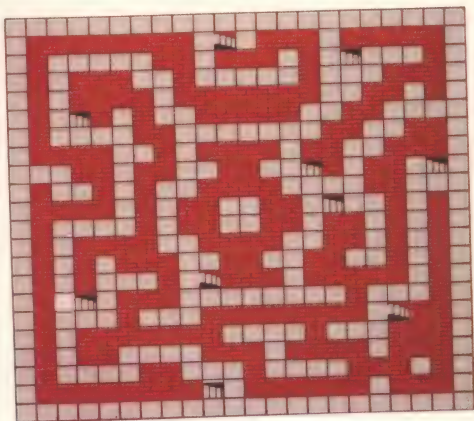
1F





なんだ、これは!？ だまされた！ 右の階段も左の階段もワナ  
 だったのだ。とすると……そうだ！ リムダールの老人が言って  
 いた。「ロトは竜王の部屋の隠された入口より暗闇に入った」と。  
 どこかに秘密の出入口があるにちがいない、と竜王の玉座らしい  
 椅子に座って考えていると、背後にかすかに風を感じた。もしか  
 してここに……？ エニクスは椅子のうしろにまわり、足元を調  
 べてみた。やっぱりあったぞ！ 地下への秘密の階段が！

B1



ほら、玉座のうしろ  
 に秘密の出入口が！



悪魔の騎士

ラリホーを使うから、マホ  
 トーンで封じてから挑戦！



ドラゴン

もうぜんぜん、  
 コワくないゾ



ストーンマン

はつとうじょう 体力の  
 初登場！ かたまりみたいな  
 ヤツで、手こずる。  
 に 逃げるのも一方法



キラールカント

もうおなじみの敵。しぶとさに負けるなよ



大魔道

ベギラマだけに要注意！



キースドラゴン

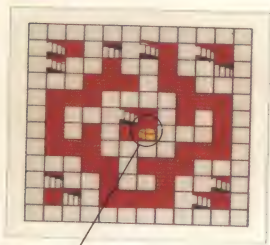
こいつも初登場だけど、  
 おそるにたりず、だ



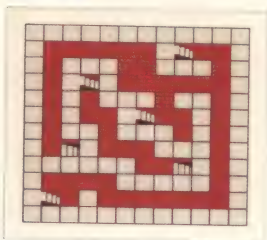
# 竜王の地下

竜王の城は地上1階、地下7階。どうやらその最下部、地下7階に、竜王のほんとうの玉座があるらしい。そこまでたどりつくのがまたひと苦労。とくに地下5階から下は、初めて出くわす強敵がソロソロ。よほど心してかからないと行きつけそうもないゾ。

B2

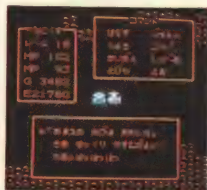


B3



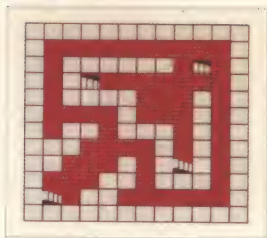
この宝箱にロトの剣が隠されている。そう、あのウサに高い名剣だ。竜王と対決する前にぜひ手に入れておきたい武器だが、この宝箱に行きつくには、一度地下4階においてからじゃないとだめだ。階段の位置を覚え、迷わないようにしよう。

## ロト外伝 世界の半分をもらったら?

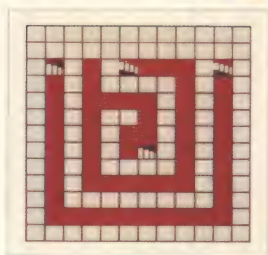


もし、竜王の口車にのせられて、世界の半分をもらおうとどーなるか? 竜王がくれる世界は闇の世界。まっ暗な中に閉じこめられて一巻の終わり / 竜王も復活の呪文を教えてくれるけど、な、なんと、レベル1 / だまされるなヨ。

B4

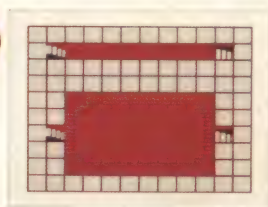


B5



地下<sup>ち か</sup>5階<sup>かい</sup>から下<sup>した</sup>のモンスターは、しつこいやつばかり。逃<sup>に</sup>げてまわりこんで、はなしてくれないことが多<sup>お</sup>い。とくに死神<sup>しにがみ</sup>の騎士<sup>きし</sup>、ダースドラゴン<sup>ようちゅう い</sup>は要注意だ。

B6



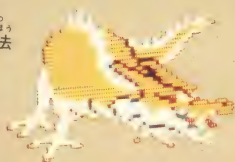
▲死神の騎士

逃<sup>に</sup>げてまわりこんで  
はなさないイヤなやつ。  
おまけにベギラマを使<sup>つか</sup>  
うので手<sup>て</sup>に負<sup>お</sup>えない。  
まさに死神<sup>しにがみ</sup>だ。正攻法<sup>せいこうほう</sup>  
で戦<sup>たたか</sup>うのがベスト



◀ストーンマン

上<sup>うへ</sup>の階<sup>かい</sup>にも出<sup>で</sup>てくるが、  
とにかく体力<sup>たいりき</sup>だけのヤ  
ツ。逃<sup>に</sup>げたほうがラク  
かも



◀ダースドラゴン

攻撃力<sup>こうげきりき</sup>は強いし、逃<sup>に</sup>げてまわり  
こんでくる、しぶといヤツ。その  
うえラリホーで眠<sup>ね</sup>らせようとする  
から、かなわない。逃<sup>に</sup>げるより、  
マホトーンで呪文<sup>じゆもん</sup>を封<sup>ふう</sup>じこめてか  
ら戦<sup>たたか</sup>ったほうがよさそうだ





りゅう おう たい けつ

# さあ、竜王と対決だ!!



りゅう おう ほん きょ ち  
竜王の本拠地は  
ち か かい ち てい  
地下7階の地底  
きゅう でん ぎょく ざ  
宮殿! 玉座ま  
でグルリとまわ  
って行くのだゾ

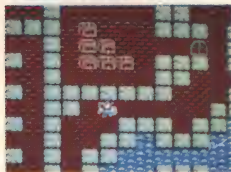
B'7

たからばこ なか み  
宝箱の中身  
はゴールド  
とのろいの  
ベルト!  
ラストまぎ  
わになって  
のろわれた  
りしないよ  
うにネ!



ここにデンとひかえている  
のが竜王だ。そばまで行っ  
たら話しかけてみよう

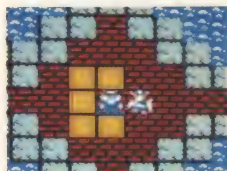
たからばこ なか き  
▼宝箱の中が気になるが……



じゃない。例によって、死神の騎士など  
うるさい魔物たちの妨害をかわしながら  
突き進み、やっとうとう竜王の前に来たゾ。

なんだ、このオッサンは？ あまり強  
そうじゃないな。話しかけると「味方に

やっとうとうほんきょうちあていきやうでんつ  
たエニクス。右手に見えるのが竜王にち  
がいない。でも、グルリとまわらなけれ  
ば行けないみたいだ。目の前に宝箱がた  
くさん見えるけど、今さらそんなもの目

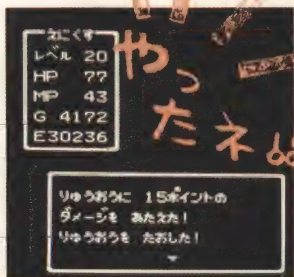


▲竜王に話しかけると……

なれば、世界の半分をやろう」  
だって。断ると、戦いをいど  
んできたが、意外と簡単に倒  
せてほっとしたのもつかのま、  
ウワッ！ 竜王が正体をあら  
わした。こいつはスゴイ！  
受けるダメージはケタはずれ。  
ペホイミでHPを回復しながら  
ら地道に攻撃。ヤッター!!  
ついに竜王を倒せたゾ！

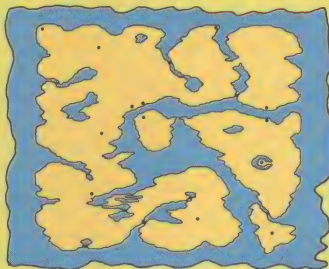


正体をあらわした竜王にペギラマ  
は役に立たない。ペホイミで自分  
のHPを回復しながら戦うしか  
ない。だからMPは最低110ぐら  
い持って竜王の前に立ちたいものだ

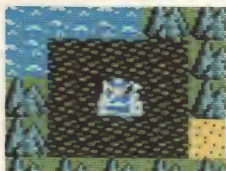




# エピソード



ひかり たま と もど  
光の玉を取り戻  
し、ラダドーム  
じょう がいせん  
城に凱旋だ！  
おう さま ひめ  
王様とローラ姫  
がお待ちかねだ

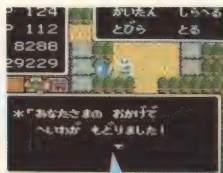


りゅうおう たお ひかり たま と もど  
竜王を倒し、光の玉を取り戻したエニ  
クスは、突然、竜王の城の外にワープさ  
れた。りゅうおう との戦いでギリギリまで減っ  
てしまっていたHPやMPも100%回復

している。はや 早くラダドームの城に戻りたいところだが、ルーラや  
キメラのつばさを使うのも味けない。光の玉を取り戻し、再び魔  
物たちを閉じこめたんだ。しょうり 勝利をかみしめ、ある 歩いて帰ろう。



ゆうしゅ  
勇者ロトばん  
ざい、エニク  
スばんざーい



あなたさまのお  
かげで平和が戻  
りました。王様  
もきっとお喜び  
でしょう！



はや おうさま  
さあ早く、王様  
のもとへ！





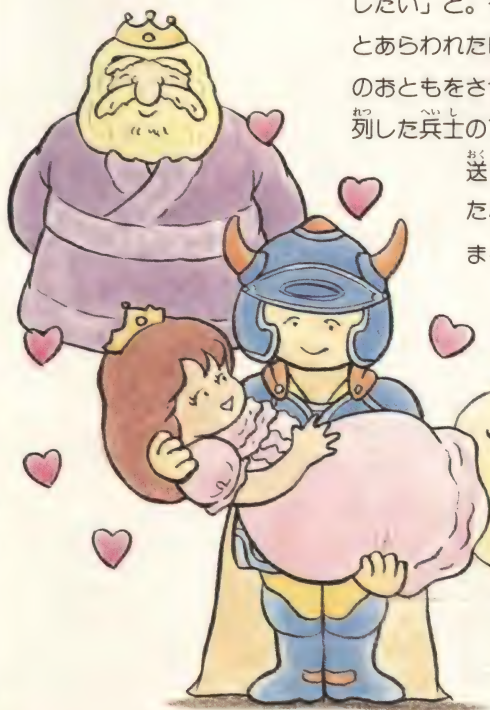
# ラターム城にて

城への帰り道、町へ立ち寄ると、  
 みんな口々にほめたたえてくれた。  
 城へ着くと「早く王様のもとへ」と  
 せきたてられる。整列した兵士の間  
 を通っていくと、王様も出迎えている。  
 「すべては古い言い伝えのままだ。  
 そなたこそ、この世界を治めるにふ  
 さわしい。ワシにかわって国を治めてくれるか」と問いかける王  
 様に、エニクスは答えた。「いいえ、私の治める国は、私自身で探



▲みんな整列してお出迎えだ！

したい」と。そのときツーツ  
 とあらわれたローラ姫。「その旅  
 のおともをさせてください」整  
 列した兵士のファンファーレに  
 送られて、2人の新  
 たなる旅が今、はじ  
 まろうとしている。



Happy  
End.

# LAST CREDIT

感動のエンディングテーマとともに、今、ラストクレジットが流れる。……この興奮は、真の勇者、キミのものだ！

DRAGON QUEST  
STAFF

SCENARIO WRITTEN BY  
YUJI HORII

MUSIC COMPOSED BY  
KOICHI SUGIYAMA

CHARACTER DESIGNED BY  
AKIRA TORIYAMA

SPECIAL THANKS TO  
KAZUHIKO TORISHIMA

PRODUCED BY  
YUKINORU CHIDA

PROGRAMMED BY  
KOICHI NAKAMURA  
KOJI YOSHIDA  
TAKENORI YAMAHORI

CG DESIGNED BY  
TAKASHI YASUNO

DIRECTED BY  
KOICHI NAKAMURA

COPYRIGHT  
ARMOR PROJECT 1986  
BIRD STUDIO 1986  
KOICHI SUGIYAMA 1986  
CAN SOFT 1986  
ENIX 1986



The End

## ロト外伝 わすれ去られたローラ姫



もし「王女の愛」なしでロトのしるしを手に入れることができたなら、ローラ姫の存在価値がなくなっちゃうね。ローラ姫を助けなくても、魔王を倒すことができるんだから。実際、

姫を助けず魔王を倒しても、王様は大喜びで、ラストでも姫は出てこない。忘れ去られたローラ姫は永遠に地下室の中!?

ドラゴンクエスト<sup>マルヒ</sup> 秘 クイズ



これでバツチりわがっちやうそ

見つからない人のためのクイズ集

重要アイテムまだ探し

※このクイズは自分でといてほしい。電話やハガキでの問い合わせには応じられないので、そのつもりでネ。



# Q1. 太陽の石のある場所は

次のタテのカギ、ヨコのカギの間に答え、正しい記号を選んでくれ。右のラダートム城の図で、その記号のまじわったところに太陽の石があるよ。(ヒント：赤くぬりつぶしたところのどれか)

**タテのカギ** 次の呪文のうち、いちばんあとで使えるようになる呪文はどれか？ 次の1～8から選んでくれ。

- |         |          |
|---------|----------|
| 1. トヘロス | 6. マホトーン |
| 2. ホイミ  | 7. ベホイミ  |
| 3. ギラ   | 8. ベギラマ  |
| 4. レミーラ |          |
| 5. ラリホー |          |

# Q2. ロトのしるしはどこに

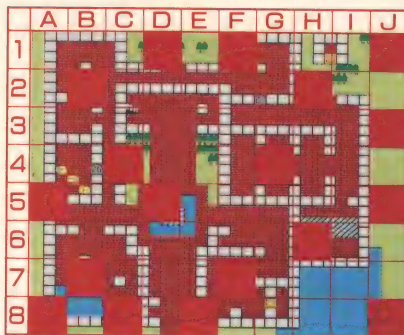
次のA～Lの文章の中に3つだけウソの記述がある。その記号を選び、下の図の中のその記号をぬりつぶすと、ある地形が浮きでてくるんだ。ロトのしるしは、その地形の中、赤いポイントのところにあるよ。(ヒント：メルキドの町の南の地形だよ)

F	D	E	B	B	E	F	E	K	C	K	E	J	A	D	B	B	D	B	A
E	G	A	F	E	G	I	K	F	D	J	I	K	K	E	G	H	D	B	J
A	D	B	D	H	B	C	B	A	E	H	J	E	E	I	J	A	D	F	H
B	G	A	H	F	I	A	A	E	J	F	D	E	G	H	K	H	B	E	C
J	J	B	D	A	G	K	D	E	A	B	A	J	D	A	E	I	C	K	D
E	F	G	F	B	G	C	F	G	F	G	B	A	F	B	F	C	F	D	I
F	G	B	D	J	C	E	J	H	H	D	F	E	D	L	K	J	A	H	J
A	G	F	E	I	H	A	B	F	F	G	A	F	E	I	G	J	H	J	D
H	I	I	K	H	J	G	F	A	B	E	B	I	K	F	J	G	E	A	J
K	B	E	H	J	G	E	A	F	F	A	K	D	A	G	B	H	G	H	A
A	I	K	C	K	C	I	K	C	I	I	J	E	J	A	H	E	F	B	B

# ヨコの カギ

最強のタテ、水鏡のタテが手に入るのは、どこか？  
次のA～Jの中から選んでくれ。

- A. ラダトームのお城
- B. 雨のほこら
- C. 竜王の城
- D. リムルダールの町
- E. ロトの洞窟
- F. ドムドーラ
- G. ガライの町
- H. マイラの村
- I. 聖なるほこら
- J. メルキドの町



## もん だい 問 題

A. アレフガルドの王様はラルス16世だ。

B. ドラゴンは炎を吐く。

C. メルキドの町には「私のドアとあなたのドラゴンクエストをかえっこして」という女性がいます。

D. メルキドの町のあるお店ではダイコンを安売りしている。

E. こんぼうは竹ざおより強い。

F. 銀のたてごとは魔物たちを呼びよせるという。

G. 聖水を売る店は2軒ある。

H. マイラの村には温泉がある。

I. ラダトームの町にはカギを売る店がある。

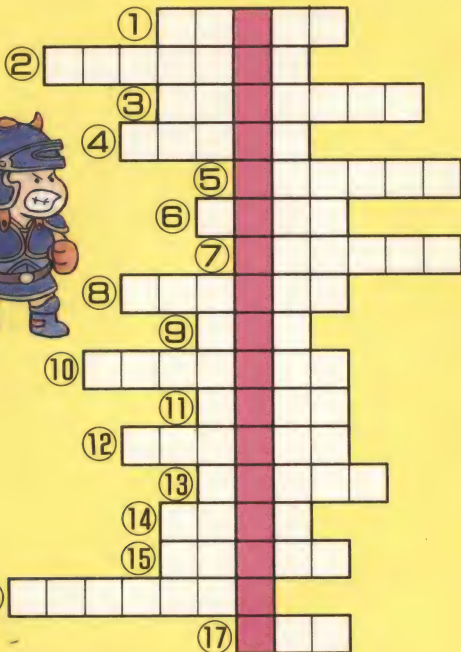
J. その昔、ロトはリムルダールの西に虹の橋をかけたという。

K. 聖なるほこらでは、銀のたてごとと虹のしずくを交換してくれる

B	D	I	K	C	K	I	A	D	G	B
E	K	E	D	F	A	F	C	J	D	A
I	F	D	E	D	F	B	A	K	G	H
H	B	A	H	H	E	A	J	G	I	A
D	H	G	B	●	A	H	D	D	H	C
J	B	A	D	G	J	G	A	H	K	B
I	K	K	G	D	F	B	K	I	F	H
J	G	J	I	C	K	I	A	E	B	E
G	H	A	E	H	A	D	F	G	D	J
F	E	D	B	D	J	J	E	J	F	D
E	H	H	A	F	B	F	D	B	E	A

## ガライの墓の入口は？

次の①～⑱の問いに答え、下の①～⑱のマス目をうめよう。赤いマス目の中の文字をタテにつないで読むと、ほら、ガライの墓の出入口がわかっただろう。(ヒント：答はマス目の字数どおり)



### 問題

- ①お城と町の両方ある地名
- ②洞窟で拾えるアクセサリーの1つ
- ③お城にひとつ飛びのアイテム
- ④剣ではないが、丈夫な武器
- ⑤竜王に支配された国の名は？
- ⑥お店の商品でいちばん安い武器
- ⑦竜王を倒してこれを取り戻せ
- ⑧湖の中にある町の名
- ⑨お城の中にある危険地帯
- ⑩ゴーレムを眠らせるにはこれで
- ⑪弱い魔物があらわれない呪文
- ⑫マイラの温泉はこの病気にきく
- ⑬妖精の笛の場所を教えてくれる人
- ⑭ロトのヨロイを店の裏に隠した人
- ⑮ロトの勇者の最大最強の敵は？
- ⑯お城にある五大アイテムの1つ
- ⑰地下に閉じこめられた姫の名は

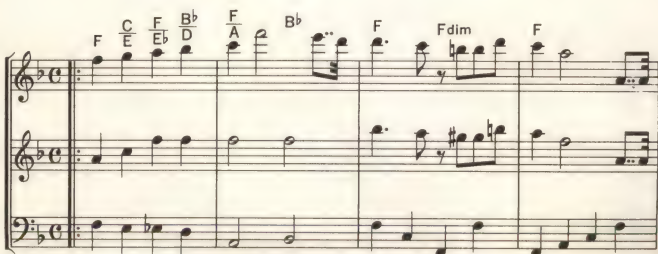


ビー ジー エム がく ふ しゅう  
ドラゴン BGM 楽譜集



# オープニングテーマ

作曲●すぎやまこういち



# ドラゴンクエスト

## BGM

### 楽・譜・集

Chord progression: A7, Dm, G7, C7

Chord progression: A, Dm, G, C7<sup>4</sup>, C7

Chord progression: D7, Gm, C, C7<sup>6</sup>, F



おうじょう

# 王城のテーマ

作曲●すぎやまこういち

Am Dm

G F C G A<sup>b</sup>

E7 Am

G F E7 Am

Am G F E7

# 街角のテーマ

A musical score for the song 'The Rose Tree'. The score is written for piano and voice. The piano part is in the left hand, and the voice part is in the right hand. The key signature is one flat (B-flat major or D minor). The time signature is 4/4. The score consists of two systems. The first system has two measures, and the second system has two measures. The piano part features a steady eighth-note accompaniment. The voice part has a melody with a descending line in the first measure of the second system. The lyrics 'The Rose Tree' are written below the voice staff.

[illegible]

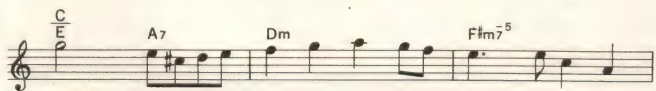
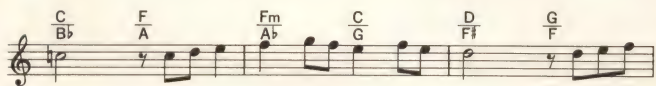
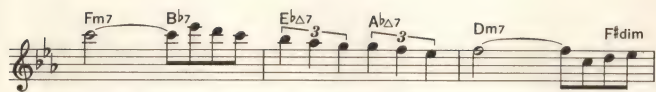
The first system of the musical score for 'The Rose Tree' consists of two staves. The treble staff begins with a treble clef and a key signature of one flat (B-flat). The melody starts on a quarter note G4, followed by eighth notes A4 and Bb4, then a quarter note C5, and continues with eighth notes Bb4 and A4. The bass staff begins with a bass clef and a key signature of one flat. The bass line starts on a quarter note G3, followed by eighth notes F3 and E3, then a quarter note D3, and continues with eighth notes C3 and B2. Above the treble staff, the chord 'F' is indicated. Above the bass staff, the chord 'F' is indicated. The system ends with a double bar line.

## エンディングテーマ

作曲●すぎやまこういち

G (3) G (3) F (3) G (3) F (3) G (3)  
 F (3) Ab (3) B (3) D (3) G4 G  
 C G/B C/Bb F/A Fm/Ab C/G  
 D/F# G/F C/E A7 Dm  
 F#m7<sup>5</sup> G4 G Fm7 Bb7  
 EbΔ7 AbΔ7 Dm7 G7 Cm7 Bb/D Eb C7/E





## 涙、涙の名BGMをキミに!

キミは「ドラゴンクエスト」を十分に楽しむことができたかな？  
このゲームのおもしろさは、モンスターと戦いながら、広大なア  
レフガルドに隠された秘密を解き明かしていくアドベンチャー性  
もさることながら、ゲーム全編を盛り上げる音楽にあるんだネ！  
オープニングのテーマ曲、BGM（バック・グラウンド・ミュー  
ジック）、効果音、そして感動のエンディングテーマ。どれをとつ  
ても今までのゲームの域を超す映画級のもの。ゲームが終わって  
もついつい口づさんでしまう名曲ばかり。このままでは気がすま  
ない人のために、ここに楽譜を載せちゃおう、ってワケで、堂々  
本邦初公開!!

なお、ここに掲載した4曲のほかにも、ドラゴンクエストのB  
GMは「闘いのテーマ」「旅のテーマ」「迷宮のテーマ」「竜王のテ  
ーマ」、そして「音楽的効果音集」などあるが、残念ながら、ここ  
ではその全部を紹介することはできない。でも、うれしいことにこ  
のBGMをすべて入れたLP（CD、カセットも）がアポロン音  
楽興業から発売される（10月5日発売）。もちろん楽譜も全部つ  
いている。楽しみだね。

《オープニングテーマ》タイトル画面で流れるこのメロディを耳にするだけで冒険心がかきたてられる。いさましく、勇気があふれてくるようなこの曲は、まさに勇気と希望の名テーマ曲だ。

《皇城のテーマ》ラダトーム城の王室で流れるバロック調のフーガ。復活の呪文を聞くとときや、死んじゃって王様からお説教されるとき、そしてゲームを再開するときなど、おごそかな王室の雰囲気を感じて、表現して、神妙にさせられるね。

《街かどのテーマ》町や村に入ったときに流れる曲がこれ。モンスターとの戦いに疲れ、町に入ったとき、この曲を聞いただけでほっとする。アレフガルドの人々のやさしさが伝わってくるような、牧歌的な安らぎを感じる曲だね。

《エンディングテーマ》ファンファーレとともに始まるこの曲は、ゲームのラストシーンで、ロトの勇者を祝福して兵士たちが吹きならすファンファーレの場面にオーバーラップされる。そしてラストメッセージ、スタッフクレジットが展開される間、流れつづけるのだが、長かったアレフガルドの旅への感傷や竜王を倒した興奮をいっそう盛りあげてくれ、まさに涙なくしては聞けない感動の名曲なのだ。



この本の内容についてのお問い合わせは  
休日きゅうじつをのぞく月曜日げつようび～金曜日きんようびの  
午後4時ごご～6時じの間に

☎03—459—1700

までお願いします。

なお、ゲームの解き方とやクイズの答こたなどの質問しつもんには  
お答えしかねますので、ご了承ください。

また、キミが見つけた「ドラゴンクエスト」の

ウルトラテクニックなどは

〒105 東京都港区新橋4-10-1 株式会社徳間書店

ファミリーコンピュータMagazine編集部

「超ウルトラ技ちようテクニク・ドラゴンクエスト係がかり」まで

やりかたなどをくわしく書いてお送りください。

優秀なものについては「ファミリーコンピュータMagazine」の

超ウルトラ技ちようテクニクのコーナーで紹介します。

発行所 株式会社徳間書店

〒105 東京都港区新橋4-10-1 ☎03-433-6231(大代表)

発行者 枋窪宏男

編著者 ファミリーコンピュータMagazine編集部

編集人 佐瀬伸治

編集担当 山森尚

編集 高橋仁 筒井装子

デザイン 大塚友美子

マップ・アイテム イラスト 平野正信

カバー・本文イラスト 宮城 均

カメラ 生田目愛晃

©エニックス

©TOKUMA SHOTEN

Printed in Japan

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

落丁・乱丁がありましたときはお取りかえします。

ISBN4-19-723327-2



205

62

62

124

41

41

20.6

# ドラゴンクエスト

完全 攻略本



徳間書店

●ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です



上海圖書館藏